テイルズ オブ リバース　公式コンプリートガイド

Tales of Rebirth Official Complete Guide

Tales of Rebirth Official Complete Guide
CONTENTS
テイルズ オブ リバース　公式コンプリートガイド

もくじ

Re-birth ―― 004
ヴェイグ ―― 006
マオ ―― 008
ユージーン ―― 010
アニー ―― 012
ティトレイ ―― 014
ヒルダ ―― 016
クレア＆ザピィ ―― 018
アガーテ ―― 019
ラドラス ―― 020
ジルバ ―― 020
ミルハウスト ―― 021
四星（サレ、トーマ、ワルトゥ、ミリッツァ）―― 022

Chapter 1
Knowledge

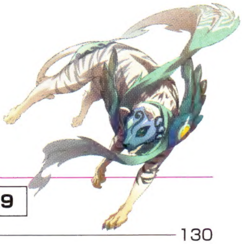
知識　023

移動 ―― 024
メニュー ―― 026
戦闘 ―― 028
術技 ―― 032
奥義 ―― 034
フォルスキューブ ―― 036
作戦 ―― 038
料理 ―― 040
エンハンス ―― 042
宝石合成 ―― 044

Chapter 2
Analysis

解析　045

戦闘詳細解析 ―― 046
コンボ技術研究 ―― 054
キャラクター解析 ―― 058
　ヴェイグ ―― 058
　マオ ―― 068
　ユージーン ―― 076
　アニー ―― 086
　ティトレイ ―― 094
　ヒルダ ―― 104
秘奥義大全 ―― 112
エンハンス講座 ―― 116
作戦分析 ―― 122
ポイント入手指南 ―― 124
料理運用術 ―― 126



Chapter 3
Scenario

シナリオ　129

攻略ページの見方 ―― 130

第1部　追跡 ―― 132
　01-スールズ ―― 134
　02-ラルレン大橋～エトレー橋 ―― 138
　03-アルヴァン山脈 ―― 140
　04-ミナール平原 ―― 144
　05-ミナール ―― 146
　06-迷いの森 ―― 150
　07-ペトナジャンカ ―― 154
　08-製鉄工場 ―― 158
　09-トヨホウス河の小屋 ―― 164
　10-サニイタウン ―― 166
　11-テルアラ街道沿いの小屋 ―― 170
　12-サニイタウン ―― 172
　13-カレーズ ―― 174
　14-アニカマル ―― 180
　15-オアシス ―― 184
　16-登山洞 ―― 188
　17-バビログラード ―― 194
　18-バビログラード港 ―― 198
　19-バルカ港 ―― 200
　20-バルカ ―― 202
　21-メセチナ洞窟 ―― 206
　22-バルカ地下通路 ―― 210
　23-カレギア城（1）―― 212

24-バルカ収容所 ―― 214
25-カレギア城（2）―― 216

第2部　異変 ―― **222**
26-スールズ～ペトナジャンカ ―― 224
27-メセチナ洞窟～ラジルダ港 ―― 226
28-ラジルダ ―― 228
29-メセチナ洞窟 ―― 232
30-ラジルダ ―― 234
31-イーフォンの聖殿 ―― 236
32-ピピスタ ―― 242
33-聖火台 ―― 246
34-フェニアの聖殿 ―― 248
35-ラジルダ～ポクナン大橋 ―― 254
36-キョグエン ―― 256
37-キョグエン近郊の小屋～キョグエン ―― 260
38-ノルゼン ―― 262
39-ネレグの塔 ―― 266
40-ノルゼン ―― 272
41-ウォンティガの聖殿 ―― 274
42-ベルサス港 ―― 280
43-ベルサス ―― 282
44-蒼の聖殿 ―― 286
自由行動-シャオルーンに乗って ―― 290
45-モクラド村 ―― 294
46-ギリオーヌの聖殿 ―― 298
47-ノルゼン～サニイタウン ―― 304

第3部　決戦 ―― **306**
48-アニカマル～オアシス ―― 308
49-バビログラード港～蒼の聖殿 ―― 310
50-ピピスタ～聖火台 ―― 314
51-ミナール ―― 316
52-ミナール～エトレー橋 ―― 318
53-スールズ～サニイタウン ―― 320
54-獣王山 ―― 322
55-ユリスの領域・上層 ―― 332
56-ユリスの領域・中層 ―― 336
57-グリュンヘルデ ―― 344
58-ユリスの領域・下層 ―― 346

Chapter 4
Sub Event
サブイベント 353

サブイベント攻略 ―― 354
ミニゲーム攻略 ―― 368
サイグローグの館 ―― 374

Chapter 5
Data
データ 381

エネミー ―― 382
アイテム ―― 410
　武具／ヴェイグ ―― 412
　武具／マオ ―― 414
　武具／ユージーン ―― 416
　武具／アニー ―― 418
　武具／ティトレイ ―― 420
　武具／ヒルダ ―― 422
　宝石 ―― 424
　護符 ―― 428
　道具 ―― 430
　貴重品 ―― 434
料理 ―― 436
称号 ―― 440
スクリーンチャット ―― 444

Chapter 6
Material
設定資料 447

設定画コレクション ―― 448
開発者インタビュー ―― 466

用語索引 ―― 472

コラム

戦闘ランクを変えて楽しもう ―― 128
戦闘中の会話を聞こう ―― 380
クリア後のお楽しみ ―― 446

Re-

ヒューマとガジュマ、
ふたつの種族の共存によって
永い繁栄のときを謳歌していた
カレギア王国。
しかしその平穏な時代は、
名君であったラドラス王の
急逝とともに一変した。

のちに「ラドラスの落日」と呼ばれる
災厄が世界を襲ったのだ。

『知』を司るヒューマ

かつて高度な技術力を誇る文明を築いた種族。フォルスを持たず、身体能力はガジュマに劣るが、知性を武器に、建築や細工物に力を発揮した。

birth
再生、復活、再誕

ラドラス王の死後、
動物や植物は次々と
バイラス化（＝怪物化）し、
特殊能力であるフォルスが、
これまでは発現例の少なかった
ヒューマにも次々と発現していった。
しかし、
そのあふれる力を制御できない
あらたな能力者たちは、
自らのフォルスを
暴走させてしまう……。

混沌の時代が幕を開けた。

『力』を司るガジュマ

頑強な肉体と卓越した身体能力を誇る、ヒューマと対をなす種族。自然を愛する性質ゆえか、古来よりフォルス能力者の大半はガジュマであった。

オレは死んでもかまわない。
クレアが無事なら、それでいい。

Prologue : Veigue

覚醒の日
The day of awakening

氷漬けになった幼なじみを、
ヴェイグはただ放心して見つめるばかりだった。
こうして日々を過ごすようになって、もう1年になる。
ラドラスの落日で世界が揺れたあの日、
ヴェイグに突如フォルスが覚醒した。
内からあふれ出る氷の力は彼の制御を受け入れず、
暴走するがままにクレアを襲った。
ヴェイグは激しく自分を責め、心を閉ざした。
あれから、どれだけクレアを助けようとしただろう。
火を寄せ、剣を砕き、拳を痛めつけてもなお、
微動だにしない氷の壁。
——自らが生み出したフォルスの氷塊。
やがて彼のもとを、2人の能力者が訪れた。
その出会いこそが、
ヴェイグを、この絶望の日々から連れ出すことになる。

Veigue Lungberg
ヴェイグ・リュングベル

種族：ヒューマ
年齢：18歳
身長：183cm
体重：71kg
声優：檜山修之

大切なのは過去じゃない。
未来だ!!　……なんてネ。

Prologue : Mao

記憶喪失の少年
An amnesia boy

マオは天涯孤独の少年だ。
彼の家族がどうなったのか、
ラドラスの落日で自分に何が起きたのかは、
マオ本人も知らない。
彼はラドラスの落日によって、
強大なフォルスと引き替えに「記憶」そのものを失ったのだ。
力をもてあまし、さまよっていた少年を救ったのは、
カレギア国王の近衛部隊「王の盾」の隊長、ユージーンだった。
マオはユージーンに寄り添うように王の盾に加わり、
13歳という若さにもかかわらず、
優れたフォルスの使い手として活動を始める。
しかしユージーンが事件に巻き込まれたことをきっかけに、
ユージーンとともに王の盾を脱走した。
自分のように覚醒した仲間を集め、
この混乱に満ちた王国の異変の原因を突き止めるために。

Mao

マオ

種族：ヒューマ
年齢：13歳
身長：153cm
体重：38kg
声優：渡辺明乃

力で人の心までは変えられない。
人の心を動かすのは、心でしかあり得ない。

Prologue : Eugene

罪人と呼ばれて
He was called a criminal

精悍な顔立ち、しなやかな肢体。
国王の信任も厚い王の盾隊長、
「カレギアの黒豹」の勇名は、
軍の内外を問わず王国中に轟いていた。
その勇名が罪人の汚名に転じることを、
いったい誰が予想できただろう。
罪人のそしりを受けたユージーンは、
何ひとつ釈明をすることなく、
マオを伴って軍を離れた。
罪から逃れたのではない。
ラドラスの落日に端を発する、
さまざまな異変の真相を突き止めるためだ。
なぜ崩御の日、ラドラス王はフォルスを解放したのか。
なぜそのフォルスは、人々を覚醒させ、そして暴走させたのか。
なぜ忠誠を誓った王のもとを、自分は離れることになったのか……。

Eugene Gallardo
ユージーン・ガラルド

種族：ガジュマ
年齢：40歳
身長：193cm
体重：108kg
声優：石塚運昇

命に色はない、という言葉は
わたしの見つけた真実だから……

Prologue：Annie

復讐心
Desire for revenge

医師を志すアニーにとって、
医師として功なり名を遂げた父は、
自慢であり尊敬の対象だった。
ラドラス王が病に伏してからも、
その看護の任に父が就くことを誇りに思ったものだ。
しかし父は、親友といわれていたガジュマに殺害された。
犯人は高名な軍人ゆえにか、罪に服することはないという。
少女の心は復讐に囚われた。
その胸にくすぶる憎しみの炎は、やがて父の仇のみならず、
その種族――「ガジュマ」そのものにも向けられる。
温厚で聡明だった父をあやめた、野蛮で汚らわしいガジュマ。
必ずこの手で、父の無念を晴らしてみせる。
幸か不幸か、雨のフォルスを備えていた少女は、
単身父の仇を探す旅に出た。
持ち慣れない大杖を、か細い手に携えて。

Annie Barrs

アニー・バース

種族：ヒューマ
年齢：15歳
身長：155cm
体重：40kg
声優：矢島晶子

義理人情なくして
ヒトは務まらないぜ！

Prologue : Tytree

暴走
Out of control

王の盾が軍隊を率いてペトナジャンカを占拠したのは、
まさに青天の霹靂（へきれき）だった。
住人たちの苦情をよそに、
王の盾の一行はヒューマの娘たちを強引に連れ去ろうとする。
その中には、ティトレイの姉セレーナの姿もあった。
娘をさらわれた工場長は軍隊に交渉を持ちかけるが、
王の盾からの返答は
「ほかの娘を解放する代わりにセレーナを引き渡せ」というものだった。
意を決してセレーナが軍に身をゆだねたそのとき、
ティトレイの中で何かが弾けた。
薄れ行く意識の中で、
見慣れた工場を大木とツタがおおっていくさまを感じたような気がする。
——次にティトレイが目を覚ましたとき、
彼の前にいたのは、
同様に平穏な日常をフォルスに奪われた能力者たちだった。

Tytree Crowe
ティトレイ・クロウ

種族：ヒューマ
年齢：17歳
身長：178cm
体重：69kg
声優：山口勝平

自分が変われば未来だって変えられる……
そう、変えられるの……

Prologue : Hilda

迫害
Persecution

いったい、生まれてからどれだけの迫害を受けてきただろう。
彼女の出自は、どんな街でもタブー視された。
しかし皮肉にも、
ヒルダには並はずれたフォルスが生まれつき備わっていた。
彼女は一度たりとも能力を望んだことなどなかったのに。
やがてヒルダは、その高い能力を買われ、
王の盾の幹部にさらわれる。
しかし迫害に疲れ果てたヒルダにとって、
能力者の集まる王の盾は、
決して囚われの身を呪う場所ではなかった。
そこは彼女の存在を受け入れる唯一の居場所であり、
なにより彼女に唯一の「希望」を与えてくれた場所なのだ。
それがどんなに日陰の組織であったとしても、
そんなことはささいな問題でしかない。
今のままでは、ヒトとの交流は望めないのだから。

Hilda Rhambling

ヒルダ・ランブリング

種族：ヒューマ
年齢：21歳
身長：168cm
体重：48kg
声優：大原さやか

都市部を離れた閑静な村、スールズで暮らす、ヴェイグの幼なじみ。幼くして両親を失ったヴェイグはクレアの家に引き取られたため、2人は家族同然に育てられた。無愛想で口数が少ないヴェイグの、数少ない理解者である。

ラドラス王崩御の時をスールズの集会所で迎えたクレアは、その衝撃でフォルスが覚醒したヴェイグの暴走に遭遇した。きらめくような氷の檻に閉じこめられたクレアは、そのままで一年の時をすごしている。その前には、一日も欠けることなくヴェイグの姿があった。

Claire Bennett

クレア・ベネット

種族：ヒューマ
年齢：17歳
身長：163cm
体重：45kg
声優：安田未央

クレアのペットで、正式名称はノースタリア ケナガリスと呼ばれる小動物。クレア以外にもヴェイグによく懐いており、ヴェイグとクレアの故郷の村では、ヴェイグの肩に乗るザピィの姿がよく見られた。

Zapie

ザピィ

カレギア国王ラドラス・リンドブロムの一人娘にして、現国王。先王の急逝を受けての急な戴冠とあって、まだその姿を知らない国民も多い女王だが、ごく近日中にお披露目の儀式を控える身だ。

一度も王都バルカを出たことのない、典型的な箱入り娘だが、その環境は彼女に国を思う強い責任感を備えさせた。王家の人間にふさわしい、優美な立ち居振る舞いと、世俗にすれていない純粋な心を兼ね備える。弱冠20歳の若き女王は、ラドラスの落日から混乱を極める国民たちの期待を一身に背負っている。

Agarte Lindblum

アガーテ・リンドブロム

種族：ガジュマ
年齢：20歳
身長：165cm
体重：43kg
声優：篠原恵美

一年前、原因不明の病で急逝したカレギア王国の先王。歴代の王と同様にヒューマとガジュマの共存を重視し、泰平の時代をもってその治世をまっとうした。しかし、死の床にあった彼は、最期の時にみずからの強大なフォルスを解放する。そのフォルスは世界中のヒトにフォルスの覚醒と暴走を招き、カレギア全土を未曾有の大混乱に陥れた。その崩御の日は「ラドラスの落日」として語り継がれることになる。

Ladras Lindblum

ラドラス・リンドブロム

種族：ガジュマ
年齢：60歳
身長：186cm
体重：76kg

アガーテの側近。若き女王を支える身として、日ごとに補佐役としての責務は重くなり、忙しい日々を送る。母親を早くに亡くしたアガーテにとっては、ジルバはもっとも信頼を寄せる侍従であると同時に、乳母であり教師でもある存在だ。その近しい間柄からか、アガーテが戴冠した現在となっても、非公式の場では女王を「姫様」と呼んでいる。

Zilva Madigan

ジルバ・マディガン

カレギア王国正規軍の将軍。フォルスを持たないヒューマでありながら、卓越した剣技と優れた知性、そして王国への絶対的な忠誠心をラドラス王に認められた。生真面目な性格ゆえに堅物扱いされがちだが、ガジュマの能力者たちすらも認める剣の腕と信念に満ちた行動で、一般兵や民衆からは絶大な支持を得ている。ラドラス亡きあともその忠誠心は揺らぐことなく、今はアガーテを支えて正規軍全軍を統べる身だ。

Milhaust Selkirk

ミルハウスト・セルカーク

種族：ヒューマ
年齢：28歳
身長：185cm
体重：72kg
声優：三木眞一郎

種族：ガジュマ
年齢：37歳
身長：175cm
体重：58kg
声優：真柴摩利

Saleh
サレ

「嵐」のフォルスの能力者。ラドラスの落日以前からフォルスを持っていた、四星で唯一のヒューマである。冷徹で残忍、ゆがんだ性格の持ち主。

Walto
ワルトゥ

「音」のフォルスの能力者。王の盾でも古参の重鎮で、随一の戦術眼を誇る。ユージーンのかつての部下であり、高潔な人格者として知られる。

四星
The Four Stars

カレギア王直属の近衛部隊、王の盾。
正規軍とは趣を異にした、
フォルス能力者のみで構成される特殊部隊だ。
そのなかでも際だって
強大なフォルスを持つ4人を指して
「四星」という。

Tohma
トーマ

「磁」のフォルスの能力者。ガジュマのなかでも特筆すべき頑強な肉体を持つ生粋の武闘派。短絡的で粗暴な性格だが、その戦闘力はすさまじい。

Militsa
ミリッツァ

「虹」のフォルスの能力者。四星の紅一点。存在の希少さとフォルスの強大さで知られるハーフで、同じくハーフの出自を持つヒルダと共に王の盾で育った。

Eephon
イーフォン

Chapter 1 Knowledge
知識

まずはゲームシステムの理解から。マニュアルを読まなくてもスムーズにプレイできるよう、操作説明や画面の見方までフォローした。基本的に左ページにおおまかな内容をまとめ、右ページでより深く解説する形式で記事を構成しているので、すでにゲームに慣れている人は左ページだけ拾い読みしてもらってもOKだ。

移動 Adventure

『テイルズ オブ リバース(以下、本作)』は広大な世界を移動しながら、仲間と協力して目的を達成していくロールプレイングゲームだ。まずはゲームの進め方と移動方法を覚えよう。

1 フィールドの移動
Moving field

本作の舞台はヒューマとガジュマという、2つの種族が共存するカレギア王国。この世界でフィールドマップと、街やダンジョンなどの通常マップを行き来する。

メニュー画面へ

移動中ならいつでも、△ボタンでメニュー画面を開いて、アイテムや仲間の状態を確認することができる。

▶ P.026

2 情報収集
Gathering information

街の中で住民と会話したり、物を調べるとさまざまな情報を得られる。このとき、L2／R2ボタンで表示キャラクターを変更しておくと、同じキャラクターや物から得られる情報が変化することがあるのだ。また、SELECTボタンを押すと「スクリーンチャット」で仲間から話を聞くこともできる。こうして得た情報をもとに、行くべき場所や、するべきことを見つけよう。

3 謎解き
Solve a riddle

ダンジョンでは◎ボタンでジャンプをしたり、仕掛けを動かしたりして進む。また、□ボタンで各キャラクターの固有能力「フォルス」を使い、仕掛けを解くことも。

敵との戦闘

フィールドマップやダンジョン内を移動していると、突然敵と遭遇することがある。戦闘では基本的にキャラクターひとりを動かして、敵を倒していく。

▶ P.028

マップ画面から得られる情報

　マップ画面にはさまざまな情報が表示されている。フィールドマップと通常マップで多少異なるが、敵との遭遇率を表す「フォルスキューブ」や、予告なしに更新されるスクリーンチャットタイトルといった重要な情報は、どちらのマップでも見逃さないようにしよう。

フィールドマップ

通常マップ

1 コンパス
方位を示している。

2 フォルスキューブ
この立方体が回転している場所では敵と遭遇する可能性がある。速く回転しているときほど敵が出やすい。

3 スクリーンチャットタイトル
現在見られるスクリーンチャットの題名。文字が黄色く点滅するのは見ていないチャット、白いものはすでに見たチャットだ。

4 ディスカバリー
特定の場所に行くと発見できる珍しい物で、サブイベント(P.359参照)に関係する。発見するまで何も表示されていないが、1度発見すると、以降は緑色の円が表示される。なお、詳細は本書付属の「ディスカバリーマップ」を参照してほしい。

5 街・ダンジョン
街やダンジョンの外観。近づくと街やダンジョンの名称が表示され、○ボタンを押すと中に入ることができる。

6 ナビゲーションマップ
現在いる地方の名称と地形、周辺の簡易マップが表示されている。

7 宝箱
そばに立って○ボタンを押すと開き、中に入っているアイテムを入手できる。

8 キーヘルプ
これが表示されているときにそのボタンを押すと、表示されている「ジャンプ」や「調べる」などのアクションを行える。

移動時の操作方法

　移動操作の基本は、方向キーまたは左スティックで行うキャラクターの移動と、○ボタンで行う会話や調査だ。また、ゲームが進むと海を移動する「フリーシップ」や空を移動する「シャオルーン」に乗ることができ、その際は乗り物搭乗中の操作方法になる。なお、馬車や定期船のように、ガルド(お金)を支払うと自動的に目的地に運んでくれる乗り物もある。

■移動操作一覧

操作	フィールドマップ	通常マップ	乗り物搭乗中
方向キー／左スティック	キャラクターの移動／項目の選択		上下:下降／上昇 左右:旋回
○ボタン	話す、調べる、決定、乗る	話す、調べる、決定	前進
×ボタン	キャンセル、もどる		降りる
□ボタン	シャオルーンコマンド表示	フォルスの使用	後進
△ボタン	メニュー画面の表示		
×+□ボタン	メッセージを早送りする		
L1／R1ボタン	カメラ視点の左右旋回	キャラクター向きの転換	旋回
L2／R2ボタン	表示キャラクターの変更		—
R3ボタン	ワールドマップ表示		
SELECTボタン	スクリーンチャットの起動		
STARTボタン	コンパスなどの表示／非表示	—	コンパスなどの表示／非表示

■特殊な操作

SELECTボタン　スクリーンチャット

同行している仲間と会話をして、ヒントを得る。仲間の意外な一面を見られたり、称号(P.027参照)が手に入ることもある。

R3ボタン　ワールドマップの表示

世界地図を見る。街やダンジョン、発見物(ディスカバリー)の場所だけでなく、○ボタンで各街の商品リストも確認できる。

メニュー
Menu

アイテムの使用、装備の変更、データのセーブなど、使用機会の多いメニュー画面。ひとつの項目から複数の操作が行えることもあるので、どの項目で何ができるか把握しておこう。

1 メニューを開く
Opening menu

メニュー画面は移動中、つまり戦闘やイベントが発生していないときに、△ボタンを押せば開くことができる。新しいアイテムや「術技」などを得たら、メニュー画面から詳細を確認するようにしよう。

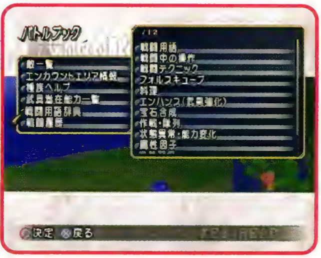
術技って？

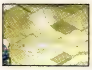
術技とは各キャラクターの得意技のこと。従来の『テイルズ オブ』シリーズとは仕組みが異なるので、経験者も解説ページに目をとおしてほしい。

▶ P.032

2 情報の閲覧と設定
Seeing & Setting

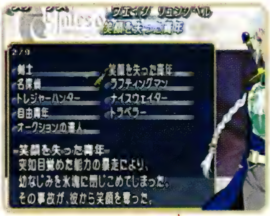
メニュー画面には10個の項目があり、さまざまな情報の閲覧や設定が可能になっている。各項目の詳細は参照ページを見てほしい。なお、「バトルブック」はストーリーの進行度や戦闘数によって、自動的に内容が追加・変更されるデータベース的存在。戦闘履歴などが閲覧できる。



項目	できること	参照ページ
術技	術技・奥義の習得とセット、フォルスキューブの設定	P.032～P.037
アイテム	アイテムの使用、確認、装備	P.027
エンハンス	武具の強化	P.042
装備	装備品の変更、確認	P.027
作戦	作戦・隊列の変更、確認	P.038
バトルブック	今までに戦った敵の情報と攻略度（敵と遭遇する、攻撃を当てる、アイテムを入手するなどで加点されていく。最大値は100）、戦闘用語、戦闘履歴などの閲覧	－
料理	料理の実行、レシピの確認、オート料理の設定	P.040
ステータス	ステータスの確認、称号の変更	P.027
カスタム	各種システム設定の変更	－
セーブ／中断	ゲームのデータは、フィールドマップ上や記憶陣（右写真参照）の上でセーブできる。それ以外の場所では「中断」を行えるが、中断データは一度読み込むと消えてしまうので要注意。ちなみに黄色い記憶陣の上で○ボタンを押すと、休憩してHP・FGを回復できる 	－
あらすじブック	メニュー画面で△ボタンを押すと表示。これまでのストーリーを振り返ることができる	－

ステータス画面でキャラクター能力をチェック

ステータス画面では、各キャラクターのパラメータと称号を確認できる。パーティメンバーの6人は能力差がはっきりしているので、それを把握して戦闘での役割や装備強化の方向性などを考えよう。



称号

称号とは、シナリオやサブイベントなどで獲得できる各キャラクターの通り名のこと。獲得するたびに、称号ごとに決められたパラメータボーナスを得られる(P.440参照)。ここでは今までに獲得した称号の確認と、表示される称号の変更ができる。

パラメータ

パラメータはキャラクターの能力を表す数値で、下表のような種類がある。これらの能力は装備画面でも表示されることがあるが、いつでも確認できるのはステータス画面だけだ。

パラメータ	意味
LV	キャラクターのレベル。これが上がるとパラメータが上昇
HP	生命力。0になると戦闘不能になってしまう
Next	次のLVに上がるまでに必要なEXP(経験値)
攻撃力	斬撃、打撃、術撃による攻撃の威力と属性(P.031参照)
防御力	斬撃、打撃、術撃に対する抵抗力と属性(P.031参照)
回復力	HP、FGを回復する能力(P.048、P.050参照)
潜在	装備中の武具に発動している潜在能力(P.043参照)

アイテムの種類と用途

アイテムには「道具」「武器」「防具」「宝石」「護符」「貴重品」の6種類がある。このうち道具は使うとなくなる「消耗品」、武器から護符までは装備すると効果を得られる「装備品」に分類される。最後の貴重品は物語の進行に必要となるものだ。なお、各アイテムの効果はP.410からの「アイテム」に掲載している。

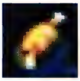
貴重品について

貴重品は自動的に手に入り、自動的に使うものがほとんど。ただし、アイテム名が白くなっているものは、使うと効果を発揮する。

■アイテムの種類

消耗品
●使うとなくなる
●1種類につき15個ずつ持つことができる

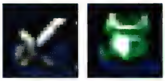
使用アイテム　使うと効果を発揮するアイテム。グミのアイコンはHPやFGなどを回復する薬、葉のアイコンは移動中やイベント中に使う道具だ。なお、薬は戦闘中にも使えるが、連続して使うことはできない。



食材　料理(P.040参照)をするときに必要になるもの。料理を実行するたびに使った食材がなくなる。

チケット　マップ上の食材調達施設(P.041参照)に持っていくと、記載された食材が配達されるようになる。

装備品
●キャラクターに装備させると効果を発揮
●持てる数は種類によって違う



武具　ひとりのキャラクターにつき武器・防具を1個ずつ装備できる。持てる数は武器・防具合わせて10個ずつ。ちなみに、文字の色が黄色いものは継承済み、オレンジ色のものはイレギュラーが発生した武具を表している(P.042参照)。

宝石　特定の能力を強化でき、ひとり1個装備可能。全員で60個まで持てる。合成も可能(P.044参照)。

護符　武具に属性(P.031参照)をつけるなどの効果を持つ。ひとり1個装備でき、全員で60個まで持てる。

戦闘
Battle

戦闘はゲームを進めるうえで避けられないもの。行く手をふさぐバイラス（突然変異の怪物）や敵対する人々と遭遇したら、術技やアイテム、作戦などを駆使して勝利をめざそう。

1 敵との遭遇
Encount

フォルスキューブが回転しているマップを移動していると、敵に襲われることがある。また、強制的に発生するボス戦闘や、ワナにかかると発生する戦闘もあるのだ。

作戦とは？

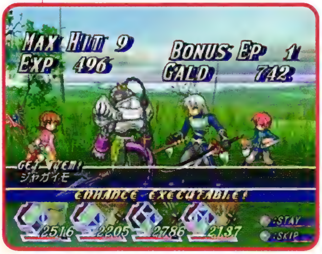
オート操作になっている仲間の行動指針のこと。狙う敵や攻撃の頻度、術技の使用頻度などを、仲間1人ひとりに設定することができる。

▶ P.038

2 敵をすべて倒す
Fight!!

戦闘では敵をすべて倒すと勝利となり、反対に仲間が全員倒されるとゲームオーバーになってしまう。なお、戦闘には最大で4人の仲間が参加できるが、プレイヤーが操作できるのはひとりだけ。ほかの仲間は隊列や作戦にしたがって、自動的に敵と戦ってくれる（※）。

3 戦闘結果
Result



戦闘に勝利すると経験値やガルド、アイテムなどを獲得できる。また、レベルアップやあらたな術技の習得なども表示されるので、見落とさないようにしよう。

HPの回復は？

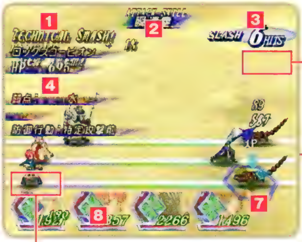
戦闘中にダメージを受けるとHPが減る。この減ったHPを回復するには、「術技を使う」「敵にトドメをさす」「回復アイテムを使う」などの方法がある。

▶ P.048

※コントローラを複数接続すれば、2人以上のプレイヤーで操作できる。

戦闘画面に表示される重要情報

戦闘中の画面には多くの情報が表示される。キャラクターの操作だけではなく、こうした情報を見て戦況を把握することも大切なのだ。とはいえ、最初からすべてを把握するのは大変なので、ひとまずターゲットと仲間のステータスを見ながら戦えるようになろう。



5 GUARD数
連続で何回防御に成功しているかを表す。

△ボタン

6 FORMATION
L1ボタンを押しつづけると表示。左右入力で作戦の切り替えができる。

1 TECHNICAL SMASH!
特定の方法で敵を倒すと表示される。条件や効果はP.124を参照。

2 発動中の術技
発動している術技の属性と名称を表す。仲間と敵の両方の術技が表示される。

3 HIT数
仲間または敵の攻撃が、連続で何回当たっているかを表す。数値の横に表示される「SLASH」「BLOW」「SPIRIT」は攻撃タイプを表している(P.047参照)。

4 敵ステータス
現在、ターゲットしている敵の情報。R1ボタンを押しつづけると表示される。

7 ターゲット
自分が攻撃対象にしている敵を表す。

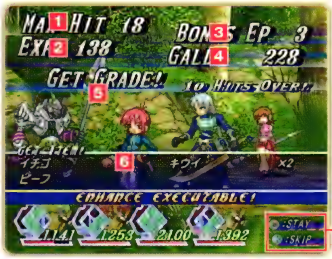
8 仲間ステータス
自分を含むパーティメンバーの残りHP、ラッシュゲージ(P.031参照)、フォルスゲージ(P.033参照)を表す。

9 戦闘メニュー
△ボタンを押すと表示される。このメニューから術技の設定、装備の変更、アイテムの使用、作戦の変更が可能。

10 能力変化
仲間の状態異常や能力アップ効果を表す。戦闘メニュー表示中のみ確認できる。

戦闘結果画面にも多くの情報が

戦闘終了後の結果画面にも、数多くの情報が表示される。すべての項目を毎戦闘後にチェックするのは大変だが、少なくとも報告表示は見逃さないようにしたい。特に術技習得やエンハンス可能の報告を見たら、戦闘後にメニュー画面を開いて設定を行ってほしい。



戦闘結果画面は◎ボタンを押しつづけると表示が止まり、じっくり確認できる。⊗ボタンを押すと、すぐに表示が消える。

1 MAX HIT
その戦闘中、1体の敵にヒットした連続攻撃の最大回数を表す。

2 EXP
入手した経験値を表す。これが一定量たまるとキャラクターのレベルが上がる。

3 BONUS EP
MAX HIT数に応じてもらえるボーナスエンハンスポイント(P.043参照)。

4 GALD(ガルド)
入手したガルド。

5 GET GRADE!
入手したGRADEと種類を表す。詳細はP.125を参照してほしい。

6 報告表示
アイテムの入手や術技の習得といった情報が表示される(右写真参照)。

報告表示の種類

アイテム入手

術技習得

エンハンス可能

料理作成

戦闘中のさまざまな操作

戦闘では、コントローラのほぼすべてのボタンを駆使してキャラクターを操作する。戦闘操作モードには完全手動の「マニュアル」、半分自動の「セミオート」、完全自動の「オート」があり、モードによって操作方法は多少違っている。

初期状態の操作モードは、「セミオート」になっていて、状況に応じて自動的に防御やライン移動を行ってくれる。より思いどおりに動かしたくなったら「マニュアル」に切り替えるといいだろう。

■戦闘操作一覧

操作	戦闘中	戦闘メニュー表示中
方向キー／左スティック	キャラクターの移動	項目の選択
○ボタン	(＋方向入力)通常攻撃	決定
×ボタン	(＋方向入力)術技の使用(P.032参照)	戦闘にもどる
□ボタン	防御、(＋上下入力)ラッシュゲージ操作	(＋方向入力)カメラ操作
△ボタン	戦闘メニューの表示	戦闘にもどる
L1ボタン	(＋左右入力)作戦変更	−
R1ボタン	(＋方向入力)ターゲット変更、敵ステータス表示	カメラ視点切り替え
L2ボタン	−	操作キャラクター切り替え
R2ボタン	ジャンプ	ゲージ表示切り替え
SELECTボタン	戦闘操作モード切り替え	戦闘操作モード切り替え
STARTボタン	ポーズ	−

■高度な操作方法

通常攻撃

↑＋○

上段攻撃

←＋○／→＋○

中段攻撃

↓＋○

下段攻撃

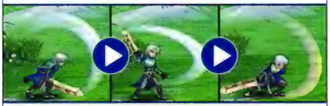
R2＋○

ジャンプ攻撃

方向キーと○ボタンを組み合わせることで、上段、中段、下段攻撃を撃ち分けられる。○ボタンのみを押した場合は、セミオート操作ではキャラクターごとに違う攻撃が出て、マニュアル操作では下段攻撃だ。ジャンプから攻撃することもでき、キャラクターによってはジャンプ攻撃にも種類がある。

連続攻撃

○、○、○

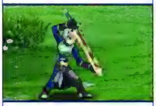


3連続攻撃

ヴェイグ、ユージーン、ティトレイは3回まで、マオ、アニー、ヒルダは2回まで通常攻撃を連続で出すことができる。各攻撃は方向キーとの組み合わせで、通常攻撃と同様に撃ち分けが可能だ。また、攻撃の回数によっても動きが変わることがある。キャラクターごとの通常攻撃の変化については、P.058以降の「キャラクター解析」を参考にしてほしい。

防御行動

□



防御

□＋→

前進防御

□＋←

バックステップ

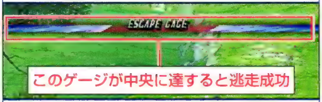
□ボタンと方向キーの組み合わせで、3種類の防御行動を行える。防御に成功すれば受けるダメージを25%に、前進防御なら3%に軽減できる。

移動操作

←←／→→

ダッシュ

画面端で←／→を押しつづける



逃走

↑↑／↓↓

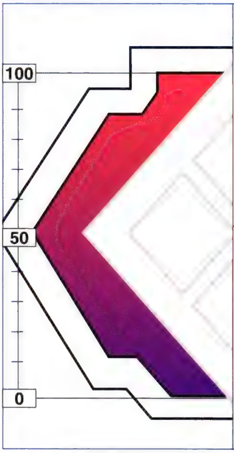
ライン移動

方向キーで行える特殊な移動操作。すばやく移動できるダッシュや、接近・退避に使えるライン移動は、戦術の幅を広げる重要な操作なのでゲーム序盤のうちに体得してしまいたい。なお、逃走は敵が強いほど逃げきるまでの時間が長くなるうえ、敵から攻撃を受けるとゲージが減ってしまうので過信は禁物だ。

ラッシュゲージの操作と効果

ラッシュゲージ(以下RG)とは画面下部にある「くの字型」のゲージのこと。これは各キャラクターの感情値を表しており、戦闘中の行動で増減し、高くなると攻撃力上昇、低くなると防御力上昇といった効果があるのだ。なお、RGの詳細な仕組みを知りたい場合は、P.046を参照してほしい。

■ラッシュゲージの仕組み

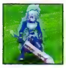


RGを上げるには
- ◎ボタン+⬆で上昇(ラッシュチャージ)
- 敵を攻撃する
- 敵に攻撃を防御される
- 敵の攻撃を受ける

RGが上がると
- 攻撃力が上がる
- 奥義が使えるようになる(P.034参照)
- RG100でラッシュバースト

RGを下げるには
- ◎ボタン+⬇で下降(クールチャージ)
- 何も行動しない
- バックステップをする
- ライン移動する
- 敵の攻撃を防御する

RGが下がると
- 防御力が上がる
- HP回復力が上がる
- RG0でクールダウン



属性と耐性、状態異常の種類

装備品や術技には「属性」を持つものがあり、それで攻撃をした場合、敵が持つ「耐性」によって与えるダメージが変化する(下表参照)。たとえば、水が弱点の敵に水属性つきの攻撃をすれば、1.5倍のダメージを与えられるといった具合だ。また、仲間や敵がおちいる状態異常にも属性があり、状態異常と同じ属性の防具や護符を装備すれば防ぐことができる。

■属性の種類

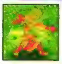
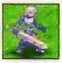
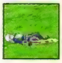
地 ◀▶ 風
火 ◀▶ 水
光 ◀▶ 闇

相反する属性を同時に持つと効果が打ち消されて無属性になる

■耐性の種類

名称	効果
弱点	通常時の1.5倍のダメージ
鋼体	通常時の0.75倍のダメージ
半減	通常時の0.5倍のダメージ
防御	通常時の0.25倍のダメージ

■状態異常の種類と対策

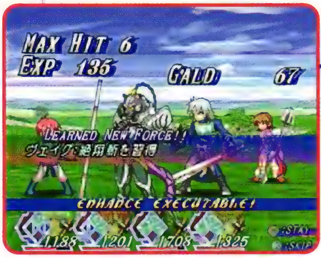
表示	状態異常名と属性	症状	主な対策
	熱毒 POISON 火属性	RGが自動的に上昇し、100になるとHPが減っていく	アイテム:パナシーアボトル、アニー陣術:パワー・クラフト
	凍結 FREEZE 水属性	身体が凍結して一定時間動けなくなる。攻撃されると解ける	アイテム:パナシーアボトル、アニー陣術:ガード・ヴァッサー
	鈍足 SLOW 地属性	移動速度が減少し、HP回復分配(P.049参照)がなくなる	アイテム:パナシーアボトル、アニー陣術:ライフ・マテリア
	衰弱 WEAK 風属性	フォルスゲージ(P.033参照)が回復しなくなる	アイテム:パナシーアボトル、アニー陣術:チャージ・ヴィント
	マヒ PARALYZE 光属性	移動や攻撃の際に、行動が中断されることがある	アイテム:パナシーアボトル、アニー陣術:マインド・ガイスト
	恐慌 PANIC 闇属性	RGが自動的に減少し、0になると気絶して動けなくなる	アイテム:パナシーアボトル、アニー陣術:レジスト・ヴィレ
	気絶 PIYO	しばらく何も行動できない。回復するとRGが50になる	ピヨハン系の宝石を装備すると早く治る(P.044参照)
	戦闘不能	その場に倒れて行動できなくなる。経験値を入手できない	料理、アイテム:ライフボトル、アニー錬術:R・エリキシル
表示なし	能力低下	攻撃力や防御力など各種パラメータが低下する	各種陣術 ※

※低下するパラメータを上昇させる効果を持つ陣術で治療できる。例:攻撃力減少はパワー・クラフトで治る

術技 Skill

術技とは敵に通常攻撃よりも大きなダメージを与えたり、自分や仲間の能力を強化できる、各キャラクターの得意技だ。ここでは術技の習得や使用などの基本的なルールを解説する。

1 術技の習得
Learning skill



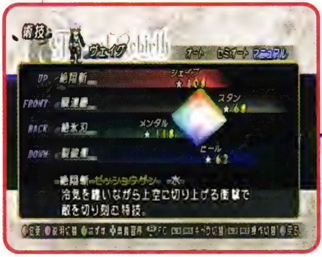
ほとんどの術技はキャラクターが一定のレベルになると習得でき、最終的にひとり8つまで覚えることになる。

奥義の習得は？

術技のさらに上位の存在に、「奥義」というものがある。奥義は習得条件や使用に制限があり、術技と異なる要素が多いため、専用コーナーで解説する。

▶ P.034

2 術技のセット
Setting skill



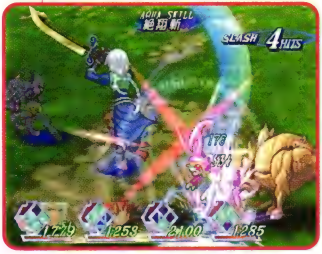
術技を習得したら、メニュー画面から選べる術技画面でセットを行おう。術技をセットできるのは方向キーに対応した「UP」「FRONT」「BACK」「DOWN」の4カ所で、セットした方向によって使用時のボタン操作が決まる。なお、術技のセットは戦闘メニューからでも可能だ。

フォルスキューブとの関係

術技画面の右側に表示されているのが「フォルスキューブ」。マップ画面に表示されているものとは機能が違い、術技に特殊効果を与える。

▶ P.036

3 術技の使用
Using skill



戦闘中に「術技をセットした方向＋⊗ボタン」を押すと、術技を使用できる。術技は画面下部の「フォルスゲージ（以下FG）」を消費して使い、FGが全快のときに使うと最大限の効果を発揮するのだ。

術技の種類は4つ

術技には4つの種類があり、それぞれ効果や使用条件が多少異なる。基本的な効果でまとめると、敵に大ダメージを与える「特技」と「導術」、仲間に能力強化を施す「陣術」、そして特殊な付加効果のある「錬術」となっていて、キャラクターによって使用できる種類は決まっているのだ（下表参照）。なお、各キャラクターの術技は、P.058～P.111に掲載している。

■術技の種類と使用キャラクター

特技	ヴェイグ、ユージーン、ティトレイ
導術	マオ、ヒルダ
陣術	アニー
錬術	全員

■術技の種類

特技

武器を使って強力な一撃や連続攻撃を浴びせる術技。通常攻撃から連続して出すこともできる。

導術

フォルスを使って攻撃する。発動前に詠唱時間があるためスキは大きいが、そのダメージは特技をしのぐ。

陣術

地面に「弧法陣」と呼ばれる円陣を描き、陣の中に入った仲間を強化する術技。その効果はかなり大きい。

錬術

自身を強化したり仲間を回復するなど、効果はさまざま。この術技だけはFGが全快のときしか使えない。

フォルスゲージと術技の効果

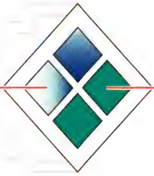
錬術以外の術技はFGの量に関係なく使用できるが、FGをためて全快の状態で使えば、下表のようなメリットがある。FGは全快するまでは青い表示、全快すると緑色の表示になるので覚えておこう。なお、FGが全快までの数値は術技ごとに違う。強力な術技ほどFGの最大値が大きく、全快まで時間がかかるようになっているのだ。

一気にたたみかけたいときはFGを無視、ダメージを重視するときはFG全快を待つ、といった具合に使い分けよう。

■フォルスゲージのため方と全快時のメリット

ゲージをためるには

- 時間とともに自然回復
- 対応する方向キーを押しながら通常攻撃（例：⬅＋◎で攻撃すると、⬅にセットした術技のFGがたまる）
- 敵にトドメを刺す
- アイテムを使って回復する



ゲージ全快のメリット

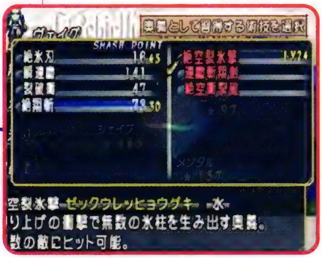
- 術技が最大限の威力、効果を発揮
- 術技使用時にHPが回復する（特技と導術は敵に当てたとき、ほかは使用時）
- 金色に光ると奥義を出せる ▶P.034
- フォルスキューブの特殊効果が発動 ▶P.036

Chapter 1 Knowledge
2
3
4
5
6

奥義
Arts

奥義とは術技から派生した強力な攻撃のこと。派生元の術技と別の術技を組み合わせて習得し、派生元の術技の強化版として使う。仕組みが少々複雑なので、じっくり読んでほしい。

1 奥義の習得条件
Conditions of learning

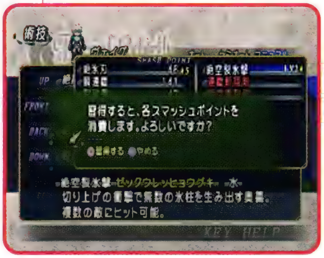


奥義習得の第一条件は、術技と同じくキャラクターのレベルだ。習得に必要なレベルは、術技画面で方向キーの右を押すと表示される奥義習得画面で確認できる。

秘奥義とは？

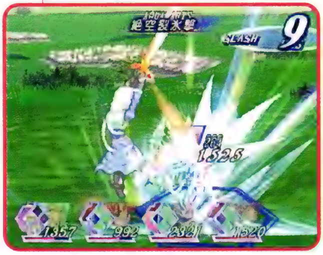
さらに強力な技として「秘奥義」というものがあるが、これは術技や奥義とは異なり、2人のキャラクターが協力して出す合体技だ。 ▶ P.112

2 奥義の習得
Learning arts



奥義は、派生元の術技と別の術技の組み合わせとして習得する。その際には、それぞれの術技で敵を倒したときに得られるスマッシュポイント（以下SP）が必要となる。また、術技のように直接セットして使用することはできず、必ず派生元の術技にセットして、その術技の強化版として使用する形になるのだ。

3 奥義の使用
Using arts



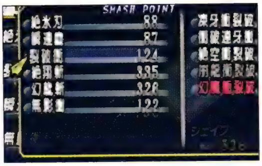
奥義を使用するには、まずRGを術技に設定された値以上まで上げて、派生元の術技のFGを最大値までためる。次に、その術技とは別の方向にセットされている術技を放つのだ。すると派生元の術技のFGが金色に光るので、そのときに術技を使うと奥義を放つ仕組みになっている。

Chapter 1 知識 2 3 4 5 6

奥義習得に必要なスマッシュポイント

奥義を習得するときには、組み合わせる2つの術技のSPを一定量ずつ消費する。このSPは錬術以外の術技に存在するポイントで、その術技で敵を倒すと加算されていく仕組みとなっている。なお、陣術のSPは、弧法陣が展開中に、自分か仲間が敵を倒せば加算される。

■獲得SPが増える行動



・テクニカルスマッシュで敵を倒す
・違う種類の術技をセットする
・錬術をセットする

P.124

1つの術技にセットできる奥義は1つ

1つの術技から派生する奥義は2～5つあるが、同時に複数の奥義を習得することはできない。ほかの奥義を使いたくなったら、セットした奥義を忘れ、あらたにSPを消費して習得することになる。必要SPは奥義を習得するたびに減っていくので、徐々に習得は楽になるのだ。

■必要SPの減少

奥義発動までの流れ

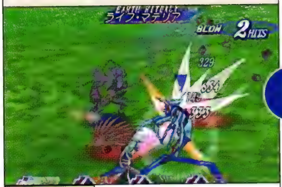
奥義発動までの基本的な流れは、右の条件を満たしたうえで術技→奥義の順に使用すればいい。いちばんのポイントは「奥義の前に使う術技は、使いたい奥義をセットしていない術技」という点だ。

■奥義使用条件のまとめ

●RGが一定以上あること（ティトレイは65、それ以外は70）
●派生元の術技のFGが全快であること
●錬術以外の術技を直前に使うこと

■基本的な連携（ヴェイグ、ユージーン、ティトレイのみ）

通常攻撃×3



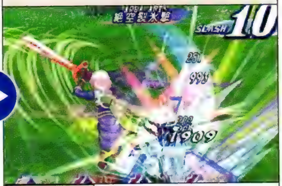
このときRGとFGの量をしっかりチェック！

術技を使用

使いたい奥義がセットされていないもの

奥義へのつなぎに使う術技は、FGがたまっていないものでもOKだ。

奥義発動！

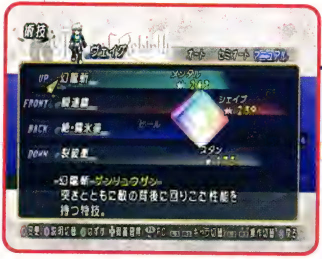


そして「金色に光るFGの方向＋⊗ボタン」で奥義が発動する！

フォルスキューブ
Force Cube

術技画面の右側にある立方体が「フォルスキューブ(以下FC)」。その頂点には、術技に特殊効果を付加する機能が設定されている。FCを利用して、より効果的な術技の使い方を見出そう。

1 フォルスキューブのセット
Setting FC



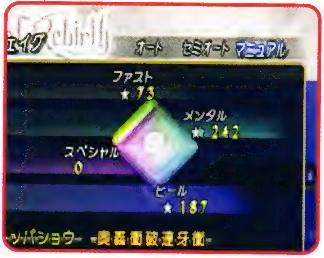
正面に見えている4つの頂点の特殊効果が、それぞれ左側の対応する術技に付加される。右スティックでFCを回転できるので、使いたい特殊効果を選ぼう。

影響する術技は？

FCの特殊効果の影響があるのは特技・導術・陣術で、錬術には影響がない。また、各術技から派生する奥義にも特殊効果の影響がある。

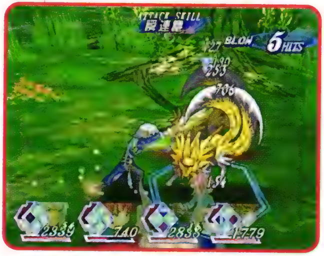
P.033

2 フォルスキューブの成長
Growing FC



FCの各頂点の特殊効果は、対応する術技を繰り返し使うことで成長する。FG全快のときに術技を使うと、特殊効果名の下にあるカウントが1つ増え、それが一定量たまると効果レベルを表す★がつくのだ。なお、★は最大4つまで増える。

3 頂点の特殊効果発動
Using effect



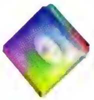
効果レベルを表す★がついた特殊効果は、対応する術技をFG全快のときに使うことで発動する。また、術技が敵に当たると発動するタイプの特殊効果もある。

Chapter 1 知識

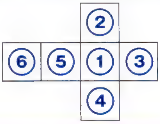
特殊効果の選び方

特殊効果を選ぶときは、どうしても使いたい特殊効果を1～2つ選び、それを含む「面」を選ぶようにするといい。FCを適当に回して特殊効果を探そうとすると、組み合わせは無数にあるように感じられるが、「面」で考えれば6つの組み合わせから選ぶだけなのだ。

■特殊効果の組み合わせ



立方体を展開すると…



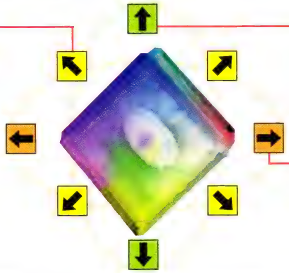
ほしい特殊効果を選び出すのは大変そう…… → 実際は → 6つの組み合わせから選ぶだけ！

■目的に応じたFCの動かし方

90度回転

立方体を90度回して、隣の面に移動する操作。まずは、これで使いたい特殊効果を含む面を探す。また、選択中の4つの特殊効果のうち、2つを残したままほかの2つを入れ替える効果もある。

これが面を選ぶ基本操作！



180度回転

裏の面に移動する。選択中の4つの特殊効果がどれも必要ではないと感じたら、この操作をしよう。

面の回転

術技との位置関係だけを変えられる。使いたい特殊効果を決めたあとの、最終調整用の操作だ。

※ 図中の矢印は右スティックを入力する方向を表している。

頂点が持つ特殊効果

頂点の特殊効果は全部で29種類あり、組み合わせはキャラクターごとに異なる(P.052参照)。どの特殊効果も効果レベルが低いうちは恩恵を感じにくいが、レベルを上げれば術技の性能を劇的に変えてくれるのだ。なお、全特殊効果の一覧表と、オススメの特殊効果は、P.052を参考にしてほしい。

序盤から成長させよう

操作の複雑さと序盤の効果の薄さから、FCを軽視してしまうプレイヤーもいるだろう。しかし、序盤から計画的に成長させていけば、終盤になって必ず頼もしい効果を発揮してくれる。面倒くさがらず、各キャラクターのFCをこまめに設定することをオススメする。

■特殊効果の例

ヒール 術技のHP回復を上昇させる

Lv.1	★	Lv.4	★★★★

効果レベル1では通常時よりほんの少し増えるぐらいだが、効果レベル4まで上げると通常時の2倍に近いHP回復ができる。

スペシャル 奥義発動に必要なRGの量を少なくする

Lv.1	★	Lv.4	★★★★

奥義発動に必要なRGが、効果レベル1で55まで低下(通常は70)。効果レベル4では10まで下がり、もはやRGの調整は必要なしだ。

フロート 術技を当てた敵を空中に浮かせる

Lv.1	★	Lv.4	★★★★

ユージーンのFCだけに存在する特殊効果。術技を当てた敵が大きく空中に浮く。効果レベル4ともなれば、苦もなく追撃できる。

作戦

Tactics

作戦とは、オート操作キャラクターの行動を決定するもの。うまく設定すれば、ともすると意図しない行動をとってしまう仲間を制御でき、戦闘をスムーズに運ぶことができるのだ。

1 隊列の設定

Setting formation

作戦はメニュー画面の「作戦」で設定する。まず、戦闘中の仲間同士の位置関係を決める「隊列」を設定しよう。なお、特定の位置関係に配置すると「隊列効果」が発揮されて、能力がアップすることもある。

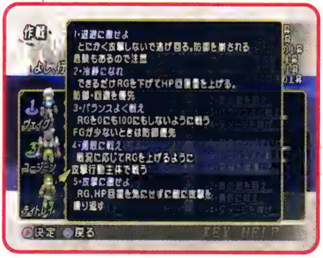
隊列効果の詳細

隊列効果は6種類あり、隊列効果が発動する配置は7とおりある。配置方法を詳しく知りたい場合はP.122の「作戦分析」を読んでほしい。

P.122

2 戦術の設定

Setting operations



戦術には「作戦行動」「攻撃頻度」「術技条件」の3カテゴリがあり、各カテゴリごとに1つずつ戦術を選んでいく。ここで設定した3つの戦術の組み合わせが、仲間ひとりひとりの行動を決めるのだ。

3 作戦の変更

Formation change

作戦は隊列と戦術をセットにして、3つまで保存可能。これらは作戦画面で変更できるほか、戦闘中にL1ボタンを押しながら左右入力することで切り替えられる。

Chapter 1
知識
2
3
4
5
6

隊列によって攻撃頻度とパラメータが変化

隊列を設定するときは、8マス×3列のなかに自由に配置することができ、右寄りに配置するほど攻撃頻度が上がる。また、仲間の近くに配置するとアイコンに色がつき、右下の表のようにキャラクターのパラメータが強化される。この効果は戦闘中はつねに発揮されるので、なるべく全員に隊列効果が発生するように配置しておくといい。

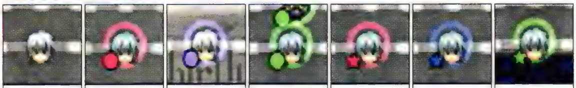
隊列はHPの回復にも影響

隊列効果が発生している仲間同士のあいだでは、HPが回復する行動をとったとき、回復量を仲間同士で分配する効果もある。詳しくはP.049を参照してほしい。

■隊列の見方

※同じ場所に違うキャラクターは配置できない。

■隊列の位置関係で発生する効果



隊列効果なし	攻撃力上昇	防御力上昇	HP回復力上昇	術攻撃力上昇	術防御力上昇	FG回復力上昇

仲間の行動を決定する戦術設定

戦術は3つのカテゴリに分かれていて、仲間の行動の方針を細かく設定できる。まず「作戦行動」は主に狙う敵の設定で、ある程度仲間のターゲットを絞ることができる。次に「攻撃頻度」は攻撃と防御のどちらを重視するかを設定でき、RGの操作具合にも影響する。最後の「術技条件」は、術技を使う条件や頻度を決めるものだ。

おすすめ隊列の利用

作戦画面でR2ボタンを押したあとで使いたい作戦名を選んで△ボタンを押すと、自動的に隊列と戦術が設定される「おすすめ隊列」を利用できる。隊列や戦術による変化がよくわからないうちは、初期設定の3つの作戦か、おすすめ隊列を使ってみて、徐々に自分なりのカスタマイズをしていくといい。

■戦術設定の種類

作戦行動

4や5、6は隊列とかかわるので、設定時は隊列の配置にも気を配ろう。

1. 目の前の敵を狙え
2. 奥の敵を狙え
3. ガードを崩せ
4. 後衛を援護せよ
5. 前衛についていけ
6. 分散して戦え
7. 敵の数を減らせ
8. 強敵はまかせた

攻撃頻度

通常の戦闘では3、4あたりを選ぶといい。

1. 退避に徹せよ
2. 冷静になれ
3. バランスよく戦え
4. 勇敢に戦え
5. 攻撃に徹せよ

術技条件

術技の使用回数に制限はない。頻度は高めでOK。

1. 術技は使用するな
2. 切り札は取っておけ(アニー:仲間の危機を救え)
3. 先制を狙え(アニー:後方を援護しろ)
4. ダメージを稼げ(アニー:前線を援護しろ)
5. 術技優先でいけ

設定例はP.123を参照

料理
Cooking

戦闘が終わるごとに作ることができ、HP回復やRG調整を行える「料理」。本作では移動中のHP回復手段がアイテムと料理しかないため、利用価値は非常に大きいのだ。

1 レシピの入手
Getting Recipe

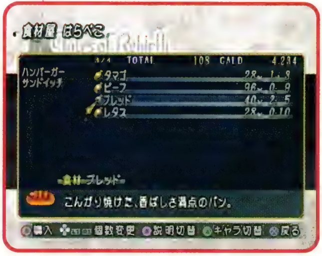
料理をするには、まずレシピが必要だ。レシピは基本的に「食べて」覚える。民家の食卓や宿屋のサービス、サブイベントの報酬などで料理を食べまくろう。

レシピの場所は？

レシピは全部で24種類あり、基本的にゲーム終盤で手に入るものほど優れた効果を持つ。レシピの詳しい取得場所はP.436の「料理」を参照。

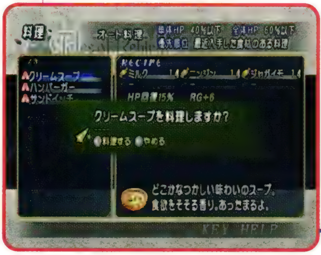
▶ P.436

2 食材の入手
Getting foodstuffs



レシピを入手したら、次に必要な食材を集めよう。食材は各街の食材屋で買ったり、敵を倒して入手するほか、「食材調達施設」を利用して手に入れる方法もある。

3 料理の実行
Let's cooking



料理は戦闘が1回終わるたびに、1回だけ実行できる。料理画面でレシピを選択しよう。オート料理を設定しておけば、戦闘終了時に自動で実行される。

料理でのRG変化

料理によるRGの変化は継続的。たとえば、RGを上げる料理ばかり食べていると、戦闘開始時からRGが高すぎて防御力が低くなってしまうのだ。

▶ P.126

手軽な回復手段、オート料理

料理画面でオート料理を設定すれば、戦闘終了時の状況しだいで自動的に料理を実行してくれる。設定する項目は、料理するレシピの登録と、料理を実行する条件のみ。ただし、設定によっては、必要以上に回復してしまったり、単一の食材ばかり使ってしまうなどのデメリットがあるので注意すること。

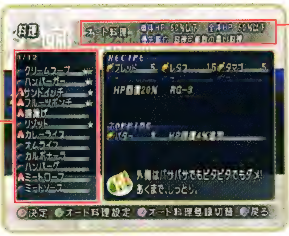
オート料理を設定していると、戦闘結果画面に料理したレシピの名前と、各キャラクターのHP回復量が表示されるようになる。

■オート料理の設定方法

料理の登録

レシピを選んで◉ボタンを押すと、オート料理の候補に登録するかどうかを切り替えられる。不要なレシピがあったら、オート登録マークをはずせばOKだ。

オート登録マーク



条件の設定

△ボタンを押すと、条件として単体／全体のHPとレシピの優先度を設定することができる。

オススメの条件設定

単体40%以下／全体60%以下
最近入手した食材のある料理

同じ料理を何度も作ると熟練度が上がる

同じレシピを何度も料理していると、レシピ名の横に★がつく。これは熟練度を表していて、最大で4つまで増える。熟練度が上がると食材を追加して効果の高い「カスタム料理」を作れたり、「シークレットファクター」が発動しやすくなるのだ（P.126参照）。

■熟練度アップによるカスタム料理の例

ハンバーガー

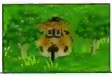
必要な食材
ブレッド、ビーフ、レタス

効果
●HP回復15%　●RG+3
●FGひとつ全快
●シークレットファクター「エンハンスポイント+10」

熟練度	追加
熟練度★で「チーズバーガー」に	「チーズ」追加でHP回復5%追加
熟練度★★で「タマゴバーガー」に	「タマゴ」追加で1分間熱毒防止
熟練度★★★で「トマトバーガー」に	「トマト」追加でシークレットファクター率アップ

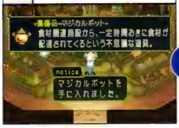
食材調達施設の利用

世界の各地には、各種食材を販売している「食材調達施設」がある。ここで「マジカルポット」をもらい、食材のチケットを渡すと、一定の距離を歩くごとに自動的に食材が配達されるようになるのだ。


食材調達施設の外観

■配達までの手順

1 マジカルポット入手



初めて施設を訪れたときに、無料でもらえる。

2 チケット入手

ほしい食材のチケットを宝箱から入手しよう。

3 配達

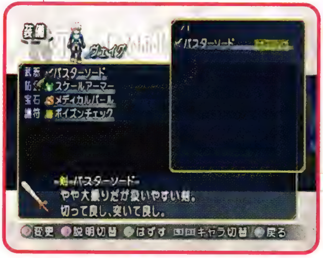
施設でチケットを渡せば、配達されるようになる。

Chapter 1 Knowledge
2
3
4
5
6

エンハンス
Enhance

「エンハンス」とは、戦闘に勝利すると武具にたまっていくエンハンスポイント(以下EP)を使って、武具を強化すること。これにより自分好みの武具を作り出すことができるのだ。

1 武具の使用
Using equipments

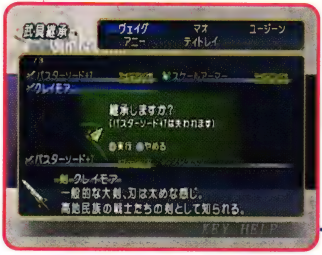


まずは強化したい武具を装備して戦闘に勝利し、強化に必要なEPをためる。装備していない武具や、戦闘に参加していない仲間の武具にはEPはたまらない。

2 武具の強化
Enhance equipments

EPがたまったらメニュー画面から「エンハンス」を選ぶ。そして、武具に設定された4つのパラメータから強化したいものを選択し、EPを消費して強化を行うのだ。強化を行った武具の名前には、強化回数を表す「+○」がつく。また、何回か強化を重ねると、武具に秘められた「潜在能力」が覚醒する。さらに覚醒後は、「覚醒率」を強化することも可能になる。

3 継承
Succession



各街にある武具屋で、強化した武具を未強化・未継承の同カテゴリの武具に無償で継承できる。元の武具はなくなるが、新しい武具の性能が底上げされるのだ。

イレギュラーの発生

継承を行ったときに、非常に低い確率で「イレギュラー」という現象が発生し、店では売られていない、とんでもなく強力な武具が作成できることがある。

▶ P.117

エンハンスの基本

EPは戦闘に勝利すれば、右表のような仕組みでいくらでも入手できる。ただし、武具によって強化できる回数は決められていて、際限なく強くできるわけではないのだ。また、1回目の強化に必要なEPも武具によって異なる。この消費EPは強化を行うたびに1ずつ増えていくので、必要だと思う項目から優先して上げよう。

■キャラクター別EP入手量

キャラクター名	武器	防具
ヴェイグ	4	2
マオ	3	3
ユージーン	2	4
アニー	1	5
ティトレイ	6	0
ヒルダ	5	1

■EPの入手

- ●戦闘に参加したメンバーが、一定のEP(左下表参照)を入手
- ●MAX HIT数に応じて参加メンバー全員にBONUS EPが入る
- ●ひとつの武具には200までEPをためておける

■強化可能なパラメータ

	武器	斬撃攻撃力、打撃攻撃力、術攻撃力、FG回復力、覚醒率（潜在能力覚醒後）
	防具	斬撃防御力、打撃防御力、術防御力、HP回復力、覚醒率（潜在能力覚醒後）

■消費EPの変化

未強化		左の数字が消費EPで右の数字がたまったEP
一段階強化		強化を行うたびに消費EPが1ずつ増えていく

潜在能力の覚醒

潜在能力は武器・防具それぞれ32種類ある。すべての武具が潜在能力を持つが、どの潜在能力が覚醒するかは武具の性能に関係なくランダム。つまり、同じ名称の武具でも異なる性能になり得るのだ。そうして覚醒した潜在能力は、戦闘中に覚醒率の割合で発動する。

■潜在能力の一例(一覧はP.118、P.120を参照)

ダメージ2倍

敵のRG−30

防御時：HP3%回復

武具継承で新しい武具をパワーアップ

強化した武具（継承元）を新しい武具（継承先）に継承すると、強化していたパラメータと回数に応じて、新しい武具の性能が上昇する。ただし、強化した武具が新しい武具よりはるかに強いなら、継承しないのも手だ。なお、余っていたEPは半分だけ引き継がれる。

■継承のメリット

継承元
消滅

- ●各パラメータが強化回数に応じてアップ
- ●どれかひとつのパラメータが大幅に上昇するなどの継承効果が出ることもある
- ●継承回数が増えるとイレギュラーが発生しやすくなる(P.117参照)

▶ 継承 ▶

継承先
性能アップ

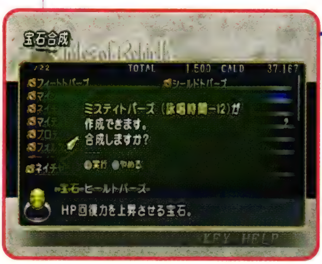
宝石合成

Jewelry Composition

2つの宝石を組み合わせ、効果の違う宝石や高性能な宝石を作れる宝石合成。ガルドを消費するためエンハンスほど手軽にはできないが、キャラクター強化のためには無視できない。

装飾屋で合成

Composition



宝石合成は特定の街にある装飾屋で行える。合成元になる宝石2つを選ぶと、必要なガルドと作成できる宝石が表示される。それでよければ◎ボタンを押して合成しよう。

合成の法則は？

宝石合成の結果には一定の法則がある。それを知れば、ムダなガルドを使うことなく、目当ての宝石を手に入れられるはずだ。

▶ P.426

宝石合成のルール

宝石の効果は18種類で、各種類に6つのランクがある。宝石の名称は「種類名+ランク」となっているので、名前を見れば性能がわかる仕組みだ。合成できるのは同ランクの宝石同士だけで、合成すると別の種類になるか、1ランク上の宝石を合成することができる。合成でしか入手できない宝石は多い。

■宝石合成の例

合成元	費用	結果
ライフパール＋ヒールパール	100ガルド	チャージパール（種類変化）
ライフパール＋ネイチャーパール	400ガルド	ライフオニキス（ランクアップ）

同ランク同士のみ合成可能

合成費用は合成結果と使った宝石のランクで異なる。ランクアップ合成の方が種類変化合成より高額だ。

■宝石の種類

種類名	効果	種類名	効果
フィート	斬撃攻撃力が上昇	マッスル	打撃攻撃力が上昇
シールド	斬撃防御力が上昇	プロテクト	打撃防御力が上昇
マインド	術攻撃力が上昇	レジスト	術防御力が上昇
ヒール	HP回復力が上昇	フォルス	FG回復力が上昇
ライフ	最大HPが上昇	ネイチャー	通常攻撃時のFG回復力が上昇
メディカル	敵撃破時のHP回復力が上昇	メンタル	敵撃破時のFG回復力が上昇
ブレイク	敵防御時に敵のRGを減少	マイティ	上昇効果の継続時間を延長
リカバー	減少効果の継続時間を短縮	チャージ	ラッシュ／クールチャージの速度を上昇
ミスティ	術技の詠唱時間を短縮	ピヨハン	気絶時間を短縮

■宝石のランク

ランク 低 → 高

1. パール
2. オニキス
3. トパーズ
4. エメラルド
5. サファイア
6. ダイアモンド

Fenia
フェニア

Chapter 2
Analysis
解析

よりディープに本作を楽しむための、数式や内部データから検証した解析情報をお届けする。この章の記事は、基本的に知らなくてもゲームのクリアには問題ない。ただ、これらの情報に触れることで、術技の認識やエンハンスなどへの接し方が大きく変わってくるはずだ。これまであまり「やりこみ派」ではなかった人も、ぜひ一読を。

戦闘詳細解析
Battle Analysis

ここでは各種ゲージやダメージ決定などの仕組みと、仕組みの解析から導き出されたテクニックを紹介する。「正解」だけが知りたいなら、「実戦テクニック」だけを拾い読みしよう。

多くの要素に影響を与えるラッシュゲージ

ラッシュゲージ(以下RG)の高低は、ダメージの決定やHP回復量の算出といった、戦闘システムに大きな影響を与える。RGをしっかり理解し、使いこなすことこそが、戦闘解析の第一歩といえるのだ。

RGを変化させる要因は多数あり、変動幅はそれぞれ違う。また、「衝撃値」というゲーム中では確認できない数値も、変動幅に関係するのだ(右下表参照)。

■その他のRG変化

状態	RGの変化
ラッシュバースト	RG100の状態。約7秒後にRGが50になる
クールダウン	RG0の状態。攻撃を受けるとRGが50になる
熱毒	熱毒中上昇しつづけ、治ってもRGは高いまま
凍結	凍結を受けた瞬間にRGが14になる
恐慌／気絶	気絶から回復するとRGが50になる
バーストボトル	使用するとすぐにラッシュバーストする

■RG操作時の変動幅の違い

変動幅	RGを上げる行動	RGを下げる行動
大	◉+⬆で上げる	◉+⬇で下げる
↑	敵に攻撃を防御される	バックステップをする
	敵に攻撃を当てる	敵の攻撃を防御する
	敵の攻撃を受ける	ライン移動をする
小		何も行動しない

■衝撃値によるRG変動幅の変化

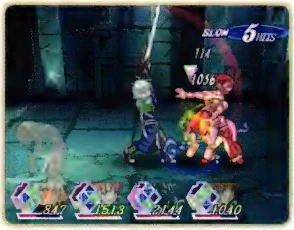
武器・術技・奥義に設定された値=衝撃値
防具に設定された値=衝撃吸収値
敵に設定された値=衝撃値、衝撃吸収値
攻撃を当てた／当てられたときのRGの変動幅は
攻撃側の衝撃値－防御側の衝撃吸収値で決まる

POINT! 衝撃値の差が大きいほどRGが上がりやすく、小さいほどRGは変化しにくい

実戦テクニック　RGは50程度を保つのが大事

右表を見ると、被ダメージが大きくなる高RGの方が危険に思えるが、RGが低すぎるのも考えもの。防御中にクールダウンしたら防御不可になってしまう。結局、RGは50程度を保っておき、状況によって上げ下げするのがベストだ。

なお、RGの調節は、上げるなら敵を攻撃、下げるならバックステップを活用すると、スキが少なくてすむ。



敵にもRGの設定があるので、敵がラッシュバーストしたときは大ダメージを与えるチャンスだ。

■RGによる能力変化の度合

能力変化 ＼ RG	クールダウン時 0	通常時 50	ラッシュバースト時 100
与ダメージ 被ダメージ	×1.0	×1.1	×1.2
HP回復量	×2.0	×1.0	回復しない
攻撃時の敵RG増減	0のみ RGを減らす	×1.0 RGを増やす	×2.0 RGを増やす
術技・奥義の詠唱時間	×1.0	×1.15	×1.3
状態異常の効果時間	×0.5	1～99までは一律×1.0	×2.0
連続防御可能回数	不可※	RGが高いほど連続防御可能回数が増加	

※防御モーションは出るが、敵の攻撃を防ぐことはできない。ただし、前進防御ならば通常どおり防御できる。

ダメージはもっとも相性のいい攻撃タイプで計算される

キャラクターの攻撃には「攻撃タイプ」が設定されている。攻撃タイプは斬撃、打撃、術撃の3種類があり、各タイプの数値はキャラクターのパラメータと武器・防具の性能で決まる仕組みだ。実際に与えるダメージは、どんな攻撃をしても3タイプすべてのダメージが計算され、そのうち「もっとも高いもの」が採用される。つまり、斬撃攻撃力がもっとも高くても、敵の斬撃防御力が高い場合、ダメージは打撃か術撃で計算されるのだ。

攻撃タイプが決まっている術技もある。導術は必ず術撃、ティトレイの射撃は必ず斬撃だ。

■ダメージ計算式

基本ダメージ＝下記の3種でもっとも高いダメージ×耐性修正 ※

SLASH 4	斬撃ダメージ	＝攻撃側の斬撃攻撃力÷(防御側の斬撃防御力＋100)×100
BLOW 2	打撃ダメージ	＝攻撃側の打撃攻撃力÷(防御側の打撃防御力＋100)×100
SPIRIT 6	術撃ダメージ	＝攻撃側の術攻撃力÷(防御側の術防御力＋100)×100

耐性修正は武器や術技に属性があると、防御側の耐性種別によって以下のようになる

耐性修正＝				
通常：×1.0	弱点：×1.5	鋼体：×0.75	半減：×0.5	防御：×0.25

鋼体の場合は敵がのけぞらない、防御の場合は攻撃を自動的に防御する
属性が2種類以上ある場合は、倍率が高い方の耐性修正だけが行われる

POINT！ 耐性修正はダメージにダイレクトに影響を与える

実際のダメージ＝基本ダメージ×攻撃側RG倍率×防御側RG倍率 ※

RG倍率＝1.0＋ラッシュゲージ量÷500　(1.0≦RG倍率≦1.2)
実際のダメージはRG0で1.0倍、RG100で1.2倍になる

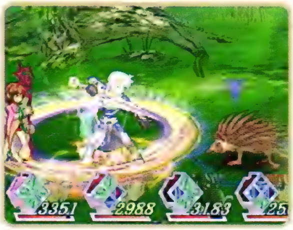
※このダメージ計算は通常攻撃1発目を表し、2発目以降は徐々にダメージが小さくなる。

実戦テクニック　ダメージアップを狙うなら弱点を突け

敵に与えるダメージを増やすには、弱点を突くのがベストだ。属性つきの武器や護符を用意する手間はあるものの、1.5倍ものダメージを与えられるメリットは大きい。また、敵の防御力が低い攻撃タイプで攻める方法もあるが、各キャラクターには得意なタイプが決まっている。ごく一部のレアな装備品で得意タイプが劇的に変わることもあるが、基本的にはタイプを変えるより属性を変えるのがオススメだ。

■各キャラクターの攻撃タイプの傾向

キャラクター	得意タイプ	装備しだいで可能
ヴェイグ	斬撃	打撃
マオ	術撃	斬撃・打撃
ユージーン	斬撃	打撃
アニー	打撃	斬撃・術撃
ティトレイ	打撃	斬撃
ヒルダ	術撃	斬撃



RGを上げてダメージを上げる方法は、自分の受けるダメージも上がるのでリスクがある。

1
Chapter 2 Analysis
3
4
5
6

状況によって激変するHP回復量

戦闘中のHP回復手段は右のように5種類あるが、一定の割合で確実な回復量を得られるのはアイテムを使った場合のみ。アイテム以外のHP回復量は下記のような計算式で算出されており、一定回復値やRGの値に気をつけることで、より多くの回復量を得られるようになっているのだ。この仕組みを知って効率よくHPを回復できれば、より安全に戦闘を進められるだろう。

■HP回復の手段

- ●FG全快の状態で術技を出す
- ●敵にトドメをさす
- ●アニーの孤法陣に入る
- ●アイテムを使う
- ●仲間からの分配を受ける(次ページ参照)

■HP回復計算式

基本値＝HP回復力×一定回復値×0.75

HP回復力＝ キャラクター自身のHP回復力と防具のHP回復力を合計したもの
一定回復値＝ 術技で回復：術技のパラメータにある「HP回復」の値×10
敵撃破で回復：100　弧法陣に入って回復：4

POINT! 一定回復値はHP回復量の倍率に直結する

HP回復量＝基本値×RG修正×HP修正×FG修正×パーティレベル修正÷2000

RG修正＝ (100−ラッシュゲージ量)÷50 ※RGが100だと「×0」になり、まったく回復しない
HP修正＝ 基本は「×1」、HPが4分の1以下になると「×1.25」で回復量増加
FG修正＝ 1+(たまっているFGの数×0.05) ※FGがたまっているほど回復量が増える。
パーティレベル修正＝ −パーティレベル÷2+20 ※敵が強いほど回復量が増える。

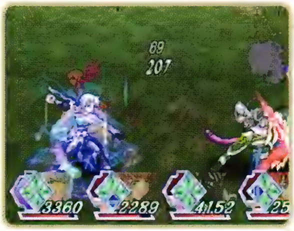
パーティレベル＝{味方の平均レベル×(パーティ人数+9)÷10}−{敵の最高レベル×(敵数+19)÷20}

実戦テクニック　一定回復値の増加でHPの回復効率アップ

HPの回復効率を上げるには、HP回復力か一定回復値を上げればいい。HP回復力は、装備品で強化してもキャラクター差が大きいため、回復効率はほとんど変わらない。一方、一定回復値の方は使う術技によって差が大きく、その数値がHP回復量の倍率に直結する。つまり、「HP回復」の値が高い術技を多用することで回復効率は飛躍的に増すのだ。

■HP回復力のキャラクター差

HP回復力	防具なし	防具装備時
大	ティトレイ	ティトレイ
↑	マオ	マオ
	ヒルダ	ヴェイグ
	アニー	アニー
	ヴェイグ	ヒルダ
小	ユージーン	ユージーン



一気に大量のHPを回復したいときは、RGを十分に下げてから術技を使うことも大切。

錬術はどれもHP回復の値が高い。緊急時の回復用としてセットしておくのもいい。

隊列効果によってHP回復量は分配される

隊列の位置関係で発揮される隊列効果には、影響を受けているキャラクターの能力を上げるだけでなく、鍊術以外の術技使用時と敵撃破時のHP回復量を分配する効果もある。分配すると自分のHP回復量が減って危険に思えるが、味方がHPを回復するときは自分にHP回復が分配されるのが大きなメリットだ。仲間と相互に回復しあうことになるので、結果的にメンバー全員のHPを高めに維持することができる。

この場合、ヴェイグとユージーン、マオとアニーが別々にHP回復量を分配することになる。

■HP回復分配量の算出

発動者のHPが減っているとき

発動者：仲間に25%ずつ配った余り — HP回復量 — ほかの仲間：一律25%

影響人数※	発動者への分配量	仲間への分配量
0	100%	–
1	75%	25%
2	50%	25%
3	25%	25%

発動者のHPが全快のとき

発動者：すべて仲間に与える — HP回復量 — ほかの仲間：100%を人数で割る

影響人数※	発動者への分配量	仲間への分配量
0	0%	–
1	0%	100%
2	0%	50%
3	0%	33%

※発動者との隊列効果が発揮されていて、かつHPが減っている人数。

HP回復分配の注意点	ほかの仲間の実際のHP回復量は「分配されたHP回復量×RG修正」となる つまり、RGが100でも分配は受けられるが、HPはまったく回復しない

実戦テクニック　HP回復分配を考えた隊列配置をしよう

HPの回復分配を活用するなら、HP回復力や術技のHP回復が高いキャラクターを中心として隊列を作るといい。中心に適任なのはアニーで、彼女が持つ術技のHP回復は、ほかのキャラクターの2〜3倍も高いからだ。なお、右に挙げた例は隊列効果そのものには気を払っていないので、了承してほしい。

全員がダメージを受ける危険のあるボス戦闘では、思い切った隊列にするのもいい。

■HP回復分配重視の配置例

A

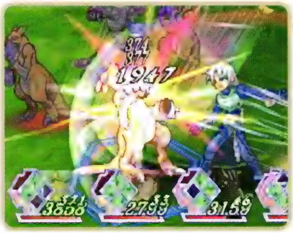
アニーを中心とした隊列配置。攻撃頻度がやや高くなってしまうので、自分でアニーを操作するとうまくいく。

B

HP回復力が絶望的に低いユージーンの回復を、アニーがフォローする配置。ほかの2名は自己回復がメイン。

FG回復力さえ上げればゲージ回復は早くなる

術技の効果を左右するフォルスゲージ(以下FG)の主な回復方法は、「自然回復」「通常攻撃を出して回復」「敵を倒して回復」の3つ。どの場合の計算でも、プレイヤーがかかわれる値はFG回復力のみなので、それさえ上げればFGは早く回復するようになるのだ。戦闘中はFGを数値で見ることはできないが、FG回復力の効果はしっかり出ている。術技や奥義を多用したいなら、防具と宝石はFG回復力を重視して選ぶようにしよう。



FG回復を早めれば術技使用によるHP回復の回数も増え、防御面の強化にもつながる。

■FG回復の計算式

1、自然回復の場合

1秒間のFG回復量=0.2×(FG回復力+100)÷200×60

FG回復力= キャラクター自身のFG回復力と武器のFG回復力を合計したもの
60(係数)= 0.2×(FG回復力+100)÷200が1フレーム(60分の1秒)での回復量
したがって、×60することで1秒間の回復量となる

FG回復は純粋にFG回復力だけを参照して行われる

2、通常攻撃で回復する場合

1回分のFG回復量=(4−攻撃回数)×3×(FG回復力+100)÷200

計算例
通常攻撃1段目=3×3×(FG回復力+100)÷200
通常攻撃2段目=2×3×(FG回復力+100)÷200

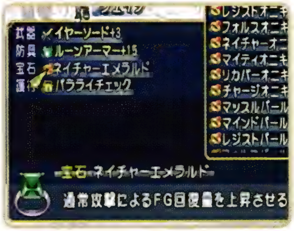
POINT! 攻撃を出した瞬間に回復するため、空振りでもFGを回復できる
通常攻撃時に押した方向キーの向きに対応したFGのみ回復する

3、敵撃破で回復する場合

FG回復量=FG回復力×0.1

実戦テクニック 通常攻撃での回復をムダにしないセットの仕方

3つのFG回復方法のうち、テクニックで回復量をコントロールできるのは「通常攻撃を出して回復する場合」だ。どうコントロールするかというと、自分がよく使う通常攻撃の方向と、よく使う術技をセットする方向とを合わせるだけ。そうすることで、「術技で消費→通常攻撃で急速に回復」という流れを、意識せずに行えるようになるのだ。



通常攻撃でのFG回復量を増やす「ネイチャー」系の宝石を装備すると、より効果的。

■術技セットの例

A ユージーンで中段攻撃を多用する場合

UP	天雷槍
FRONT	裂駆槍
BACK	鋏・鋼体装
DOWN	旋風槍

離れた位置からリーチの長い中段攻撃を出してFGを回復し、「裂駆槍」→奥義という連携を繰り返すのが狙い。

B ティトレイで下段攻撃を多用する場合

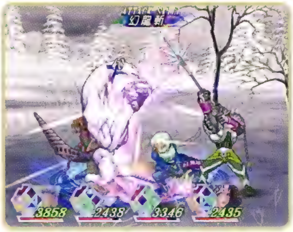
UP	轟裂破
FRONT	牙連撃
BACK	激・瞬殺連
DOWN	樹砲閃

遠方から安全に攻撃できるがFG消費の大きい「樹砲閃」。その「樹砲閃」のFGを回復しやすくしたセット例がこれだ。

術技と奥義で異なるFGの消費計算

FGの消費計算は単純だが、少々クセがある。それは、画面上のゲージが0～100%を表しているのに対して、FG自体はマイナスの値まで計算されているためだ。特に、奥義を使用した場合はFGが大幅にマイナスになり、しばらくFGが0のままに見えるという現象が起こる。

ちなみに、FGがマイナスでもFG回復の計算は同様なので、前ページで紹介したテクニックは、術技・奥義のどちらを使ったあとでも有効だ。



FGがマイナスでも術技は使用できる。効果はゲージが青いときとまったく変わらない。

■FG消費の計算式

1、術技使用の場合

術技使用後のFG=−20

術技のFG消費、使用直前のFG量にかかわらず、
どんなキャラクター、どんな状況でも「−20」になる

2、奥義使用の場合

奥義使用後のFG=奥義をセットしていた術技のFG消費−奥義のFG消費−20

奥義を使用したあとは、大幅にマイナスになるため
しばらくのあいだはFGが回復していないように見える

計算例 特技：轟裂破（FG消費140）に奥義：緋桜轟衝牙（FG消費380）をセットしていた場合、
奥義使用後のFG＝140−380−20＝−260

なお、FGが−20以下の状態(＝奥義を使ったあと、しばらくのあいだ)で術技を使うと、下記の計算が行われる

術技使用後のFG=(使用前のFG−20)÷2

先ほどの計算例で、緋桜轟衝牙を使ったあとのFGは−260
この状態で、轟裂破を使うと
轟裂破使用後のFG＝(−260−20)÷2＝−140
つまり、一瞬にして120ものFGを回復したことになる!

POINT! このFG回復方法はマイナス値が大きいほど、高い効果がある

実戦テクニック 奥義後は"術技を使って"FG回復

上記の計算式で注目してほしいのが3番目の式。この式は、FGがマイナスのときに術技を使うと、FGが減るどころか回復してしまうという法則を示しているのだ。このFG回復方法はFGのマイナス値が大きいほど有効だが、マイナス80ぐらいになると通常攻撃で回復する方が有効となる。したがって、FG消費の少ない術技にFG消費の多い奥義をセットしておき、奥義使用後に術技を2、3回使うのが効果的だ。実際に検証してみると、回復手段を何も使わないときに比べて、約半分の時間で回復できた。

■有効度の検証

条件 ヴェイグの特技：幻龍斬(FG消費210)に
奥義：崩龍無影剣(FG消費800)をセット
FG回復力が320の場合

奥義：崩龍無影剣を使用したあとの行動	FG全快までの時間
何もしない	約30秒
通常攻撃を出してFG回復	約23秒
「幻龍斬」を2回出したのち、通常攻撃を出してFG回復	約16秒

フォルスキューブの特殊効果はレベルアップで激変

フォルスキューブ(以下FC)の頂点を成長させて特殊効果のレベルを上げると、その影響力はどんどん大きくなる。特殊効果が一定レベル以上のときのみ連続ヒットになる連携も存在するほどだ。最初は効果がわからなくても、地道に強化していけば必ず役に立つ。

なお、各特殊効果のカウントは効果レベル(★の数)が4に達したあとも増えていく。9990まで行くと武具の初期覚醒率が少し上昇するのだ(P.116参照)。

多くの特殊効果を育てておき、さまざまな状況に対応できるようにするのが理想的。

■FCのルール

1.FG全快のときに術技を使うと、頂点の特殊効果が発動

2.FG全快のときに術技を使うと、各特殊効果のカウントが1増える

3.カウントが一定量たまると、特殊効果のレベルが上がる(右表参照)

■効果レベルアップに必要な術技使用回数

各特殊効果のカウントは
A：その特殊効果自体のカウント
B：8つの特殊効果のうち、もっとも低いカウントとして

カウント=A+B×2

このカウントが下記の回数以上になると効果レベルが上がる

レベル	1	2	3	4
回数	50	200	500	1600

POINT! すべての特殊効果をまんべんなく育てた方が少ない使用回数で効果レベルを上げられる

■頂点の特殊効果一覧(50音順)

特殊効果名	使用可能キャラクター※1						効果	効果レベルによる変化			
	ヴ	マ	ユ	ア	テ	ヒ		レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
エイミング				○			弧法陣が発動者のターゲットを追尾する	追尾速度が上昇			
エクストラ				○			弧法陣の「時間」が長くなる	×1.15	×1.30	×1.45	×1.60
ガンビット			○				敵の術防御力を減少させる	×0.8	×0.75	×0.7	×0.65
クール	○				○		自分のRGを下げる	−5	−10	−15	−20
サプライ					○	○	ほかのFGが一定量回復する	10	20	30	40
サポート				○			弧法陣の「効力」が増える	+5	+10	+15	+20
シェイプ	○						敵の防御力を減少させる	×0.8	×0.75	×0.7	×0.65
シュート					○		追加射撃を行う、レベルが上がると同時発射数アップ	1発	2発	3発	4発
スウェイ					○		攻撃後にバックステップする、レベルが上がると鋼体時間延長	+4	+8	+12	+16
スタン	○	○	○				敵のRGを下げる※2	−5	−10	−15	−20
スペシャル	○	○			○		奥義を出すために必要なRGを下げる	−15	−30	−45	−60
ダメージ			○			○	術技の「攻撃」が増える※3	×1.1	×1.2	×1.3	×1.4
ドレイン		○				○	敵を状態異常にする、レベルが上がると発動確率アップ	24%	32%	40%	48%
バースト		○	○			○	敵のRGを上げる※4	+5	+10	+15	+20
ヒール	○	○		○	○		術技の「HP回復」が増える	×1.2	×1.4	×1.6	×1.8
ファスト	○				○		術技の「硬直」が少なくなる※5	−6	−12	−18	−24
フィジカル				○			弧法陣に攻撃判定がつく、レベルが上がるとヒット数アップ	1ヒット	2ヒット	3ヒット	4ヒット
ブラスト						○	敵の術攻撃力を減少させる	×0.8	×0.75	×0.7	×0.65
ブレイク			○				敵の鋼体時間を削る	−14	−20	−26	−32
ブロウ						○	敵を吹き飛ばす	吹き飛ばす距離が長くなる			
フロート			○				敵を浮かせる	浮かす高さが高くなる			
ブロック				○			陣術の「防御」が増える	1発	2発	3発	4発
ホールド			○			○	敵のヒット後硬直時間が延長される	+6	+12	+18	+24
ミスティ		○					術技の「詠唱」が短くなる	×0.92	×0.84	×0.76	×0.68
メンタル	○	○			○	○	術技の「FG」が少なくなる	×0.91	×0.82	×0.73	×0.64
リベル	○		○				術技の「鋼体」が長くなる	+8	+16	+24	+32
レット				○			弧法陣が発動者を追尾する	追尾速度が上昇			
レデュース		○					敵の攻撃力を減少させる	×0.8	×0.75	×0.7	×0.65
ワイド				○			弧法陣の「半径」が広がる	×1.125	×1.25	×1.375	×1.50

※1 ヴ=ヴェイグ、マ=マオ、ユ=ユージーン、ア=アニー、テ=ティトレイ、ヒ=ヒルダ　を表す。
※2 この攻撃で敵のRGを0以下にすれば気絶させられる。　※3 各レベルごとの倍率をかけたあと、「−1」する。
※4 この攻撃で敵のRGを100にすると、敵の無敵時間が半分になる。　※5 2より小さくはならない。

実戦テクニック　特殊効果を活用する:オススメ編

頂点の特殊効果の数は29種類もあり、どれをどんなときに使えばいいか悩んでしまうプレイヤーもいるだろう。そこで、ここでは効果がわかりやすい6種類の活用法を紹介する。ゲーム序盤ではひとまずこれらを育てて、それから徐々にほかの特殊効果を育てていくといい。なお、下記のほかにも「ファスト」「スタン」「フロート」を育てておくとコンボを組み立てやすくなる(P.054〜056参照)。

■オススメ特殊効果(50音順)

エイミング

アニー固有の能力、弧法陣がアニーのターゲットを追尾する。FG回復力を強化する「チャージ・ヴィント」との組み合わせがオススメ。

サプライ

ほかの術技のFGを一定量回復する。回復量はさほどでもないので、FG消費の少ない術技と組み合わせて、繰り返し使うことで効果を得よう。

スペシャル

奥義発動に必要なRGを引き下げる。効果はかなり大きく、無理にRGを上げなくても奥義を使えるようになる優秀な特殊効果だ。

ダメージ

術技の攻撃力を高める。効果レベル4になると通常の1.4倍まで高まり、さらに弱点を突こうものなら、2.1倍にまではね上がるのだ。

ドレイン

敵を術技の属性と同属性の状態異常にする。「アーチシェイド」と組み合わせて恐慌、「シャイニングレイ」と組み合わせてマヒを狙おう。

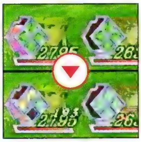
ブロック

攻撃を数発受けるまで弧法陣が解除されなくなる。仲間の生存率に直結する「ガード・ヴァッサー」や「ライフ・マテリア」と相性がいい。

実戦テクニック　特殊効果を活用する:わかりにくい効果編

特殊効果のなかには、効果が目に見えないものや数値は変わっていても体感しにくいものがある。しかし、使い道のない特殊効果は存在しない。どんな効果でも有効な状況があるので、いろいろと使って試してみてほしい。下記のほかにも、「ガンビット」や「ブラスト」などの各種能力低下効果も有効性がわかりにくい。これらは敵が強くなるほど効果的なので、ゲーム終盤で使ってみるといいだろう。

■わかりにくい特殊効果(50音順)



クール

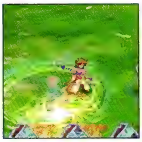
敵に連続攻撃をしかけすぎてRGが上がりすぎたときに、攻撃の手を休めずにRGを下げられる手段として、有効に活用できる。

シュート

追加射撃後のスキが大きすぎて反撃を受けることが多い。コンボの最後に使う奥義と組み合わせて、ヒット数を追加する目的で使おう。

リベル

「鋼体」というのは術技を出した瞬間にできる無敵時間のこと。この時間を延ばせば、敵に止められずに術技を出しきることができる。



レット

弧法陣がアニーについてくる特性を活かし、アニーを自分で使うときに重宝する。安全な場所で弧法陣を出してから仲間の近くに移動するのだ。

コンボ技術研究

Combo Techniques

「コンボ」とは敵の反撃を許さずに連続技を決めること。そのコンボを組み立てるための理論と技術を解説する。各キャラクターの具体的なコンボ例は、P.058〜111を参照してほしい。

奥義のあとにさらにつなぐのが第一歩

「通常攻撃→特技→奥義」というのが、コンボの基本。しかし、これだけでは20ヒット程度が限界だ。それ以上のコンボを決めるには、上記の基本コンボにさらに攻撃を加える必要がある。方法としては、術技・奥義のあとに自分で攻撃をつなげるか、敵が体勢を立て直す前に仲間に攻撃してもらうかのどちらか。オート操作の仲間に攻撃してもらうのは確実性に欠けるので、自分で攻撃をつなぐ方をメインに考えよう。

オート操作の仲間と協力する場合は、仲間のあとに自分が攻撃する方がつなぎやすい。

敵を浮かせてつなぎの時間を稼げ

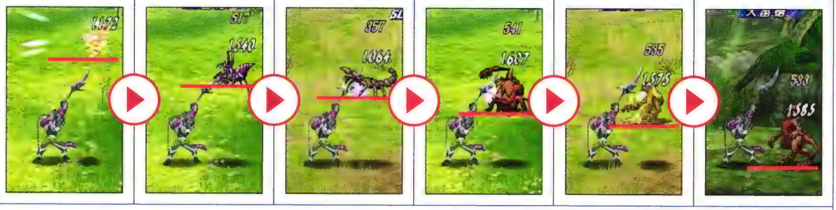
基本コンボ以上に攻撃を加えられない理由は、敵が体勢を立て直してしまうから。したがって、さらなるコンボを狙うには敵の体勢を大きく崩すことが重要になる。簡単なものでは、特定の術技で敵を空に浮かせるという方法がある。そうすれば、着地するまで敵は行動できないので、たやすく攻撃をつなげられるのだ。ただし、敵にはそれぞれ「重さ」があり、重い敵には「浮かせてコンボ」が通用しないことを覚えておこう。

敵を浮かせる効果はほとんどの術技にあり、FGが全快だと最大限に発揮される。

■敵の重さと浮き具合

重さ　軽　0　1　2　3　4　5　重

浮き具合



解説

敵を大きく浮かせる、通称「浮かせ技」はヴェイグの「閃光衝」やユージーンの「天雷槍」など数少ない。そのうち、ユージーンの「天雷槍」を重さの違う敵に当て、浮き具合を比較してみた。すると、重さによって段階を経てはっきりと変化しており、重さ5になるとまったく浮かなくなることがわかったのだ。

※ 敵の重さについてはP.382からの「エネミー」に掲載している。

「発生」と「硬直」がコンボの可否を決める

攻撃を当てたときに、自分と敵のどちらが先に動けるかは攻撃の「硬直」による。硬直には自分の硬直時間を表す「自硬直」と、敵の硬直時間を表す「敵硬直」の2種類がある。また、攻撃には「発生」という値もあり、これは敵に攻撃が当たるまでの時間を表す。したがって、発生と自硬直をできるだけ短くし、敵硬直を長くすれば、コンボをつなぎやすくなるのだ。

■発生と硬直の定義

発生	通常攻撃や術技が発動してから、攻撃判定が出るまでの時間。
自硬直	攻撃判定が終わってから、自由に行動できるようになるまでの時間。
敵硬直	その攻撃を当てた敵が、自由に行動できるようになるまでの時間。

※ それぞれの時間は「60分の1秒」で計算されている。

「発生」の早い攻撃をつなぎに使う

発生の値はゲーム中では表示されないが、術技・奥義だけでなく通常攻撃にも存在する。コンボの基本は敵が体勢を立て直す前に攻撃することなので、発生が早い攻撃ほどつなぎやすい。通常攻撃でも術技でも、敵を浮かせたあとなどの追撃には、できるだけ発生の早い攻撃を使うようにしよう。なお、各攻撃方法の発生の値については、P.058～111にある各キャラクターの通常攻撃、術技、奥義の一覧を参照してほしい。

仲間の援護を望むなら、発生が早く攻撃時間の長い「瞬連塵」や「牙連撃」が向いている。

「硬直」はFCの効果やテクニックで調整可能

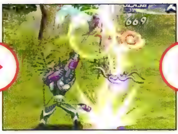
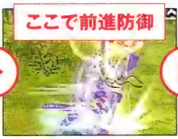
発生は攻撃方法ごとに値が決まっているが、硬直はFCの特殊効果やプレイヤーの腕で調整できる。たとえば、「ファスト」の効果を浮かせ技につければ敵が着地する前に攻撃できるようになり、「ホールド」を使えば仲間の援護を受けやすくなる。また、術技・奥義のあとに前進防御をすると、術技のモーションがキャンセルされ、自硬直を大幅に短縮可能だ。この「前進防御キャンセル」は高度なコンボには必須のテクニックといえる。

■硬直の操作

自硬直の短縮
- ファストの効果
  効果レベル4なら、0.4秒縮まる
- 前進防御キャンセル
  硬直が長い術技・奥義ほど効果が高い

敵硬直の延長
- ホールドの効果
  効果レベル4なら、0.4秒延長する
- 弱点を突く
  弱点を突くと、わずかに延長される

■前進防御キャンセルによる自硬直短縮の例：ユージーンの天雷槍

状態	術技発動	攻撃判定消失	硬直中	解説
通常時				ふだんは「天雷槍」で敵を浮かせても、自硬直中に敵が着地してしまうため、自分では追撃不可能。
前進防御キャンセル時		ここで前進防御 	追撃可能！	前進防御で天雷槍の硬直をキャンセルするため、敵が着地する前に通常攻撃や術技で追撃できる。

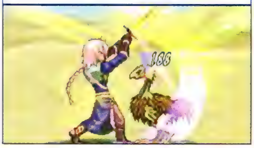
コンボ技術研究

コンボの最大の敵、無敵状態を知ろう

これまでの理論とテクニックをもとにコンボを決めようとしても、途中で敵に攻撃が当たらなくなることがある。これは、敵のRGが攻撃を受けたことによって上がり、100に達してラッシュバースト状態になったため。ラッシュバーストを含む下記のような状況になると、わずかな時間だが攻撃を受けつけない無敵状態になってしまうのだ。この無敵状態をどうやって回避するかが、コンボをつなぐための最終課題となる。

敵のRGはターゲットカーソル内のゲージでわかる。点滅しだしたらラッシュバースト直前だ。

■無敵状態が発生する時間

ラッシュバースト	気絶からの復帰	起き上がり直後
		
ラッシュバースト状態になった瞬間から0.5秒ほど無敵状態になる。短く感じるかもしれないが、敵が体勢を立て直すには十分な時間だ。	敵が気絶しているあいだはコンボをつなぎ放題。しかし、気絶から回復した瞬間に1.5秒ほどの無敵状態があり、それ以上のコンボは望めない。	敵がダウンして起き上がった直後の瞬間は、ダメージは与えられるがヒット数には計算されず、コンボをつなぐことができない。

敵のRGを抑えてラッシュバーストを防ぐ

敵に連続攻撃を当てていれば、いずれは敵のRGが100になりラッシュバーストしてしまう。そこで考えられる対策は「ラッシュバーストするまでの時間をどれだけ長くできるか」だ。主な方法としては、FCの特殊効果「スタン」を当てたり、凍結させるなどして敵のRGを減らすものと、自分のRGを下げたり、衝撃値が低い武器を使って敵のRGを上がりにくくするものがある。それぞれ単体では効果が低いので、組み合わせて使おう。

■敵のRGを抑える手段

「スタン」を使う	FGさえたまっていれば、確実に敵のRGを下げられる手段。連発できないのが欠点だ。
凍結させる	RGを14まで下げる効果は絶大だが、凍結中はヒット数が増えないという問題がある。
自分のRGを減らす	自分のRGを下げたり、衝撃値の低い武器を使う。衝撃吸収値の高い敵を狙うのもいい。

無敵時間をほかの方法で回避する

発想を転換して、意図的にラッシュバーストさせて無敵状態を回避する手段を考えてみよう。まずは敵を熱毒状態にする方法。先にラッシュバーストさせ、無敵時間が終わってからコンボを開始するわけだ。これなら熱毒が治るまで無敵状態になることはない。もうひとつの手段は、FCの特殊効果「バースト」を使うことだ。これなら敵の無敵時間が半分になるので、敵硬直より無敵時間が短くなって、連携がつながることがある。

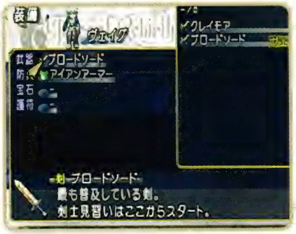
■無敵の回避手段

熱毒にする	マオの火属性導術+「ドレイン」の効果などで熱毒状態にする。10数秒は効果が続くので、そのあいだにコンボを叩き込もう。
「バースト」を使う	「バースト」で敵のRGを100にして、無敵時間を短縮する。自分では追撃が間に合わないが、仲間が攻撃してくれればつながる。

Chapter 2 解析

特定状況下のみ可能なコンボ

多数ヒットするコンボには、特定の状況が必要なこともある。たとえば、「敵の重さが3以下」や「敵が大きいとき」など。そういった条件が必要なコンボは実用的とはいえないが、コンボ数やダメージの最大値を更新したいときには試す価値があるだろう。なお、下記のコンボは条件をそろえれば数十ヒットを狙えるもの。ただし、「霧氷翔」を出すためにはサブイベントで入手する「氷魔の魂」が必要となる（P.355参照）。



ヒット数を稼ぎたいときは、敵を撃破しないように、攻撃力の低い武器を装備すること。

■特定状況下でのコンボ例

霧氷翔

「霧氷翔」は、空中に浮いて複数ヒットする冷気を放つ特技。体の大きい敵でなければ当たらないものの、攻撃力・ヒット数ともに強力だ。

通常攻撃×3

着地したら発生の早い「上段斬り」（⬆＋◉ボタン）を出してコンボをつなげる。少しでも遅れると「上段斬り」が当たらないので注意。

霧氷翔

ふたたび「霧氷翔」。この流れを繰り返すだけだが「霧氷翔」を4つセットしたうえで、FG回復力を上げておかないとFG回復が間に合わない。

アイテムを使って強引につなぐ

ヒット数重視のコンボを狙うなら、アイテムの力を借りるのも手だ。ただし、下記に挙げたもののうち「バーストボトル」は道具屋で買えるものだが、「オールディバイド」と「アワーグラス」は宝箱や敵、サブイベントでしか入手できない貴重なアイテム。その効果はすさまじいが、ムダ遣いにならないよう慎重に使うこと。

なお、アイテム使用時の自硬直はかなり長いので、コンボに参加しないキャラクターに使わせよう。

■コンボに役立つアイテム例

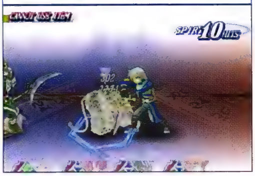
バーストボトル

RGが100になるが、全FGが200ずつ回復する。「フロート」や「スタン」といったFCの特殊効果を連続して使いたいときに活用しよう。

オールディバイド

敵に与えるダメージが半分になるため、敵を倒さずにコンボをつなげられる。もう1度使うまで効果は続くので、戦闘開始時に使ってもいい。

アワーグラス



5秒間、敵の動きを止める。ただし、一部の敵は止まらないので注意。止まっているあいだは敵は防御できないため、コンボをつなぎ放題なのだ。

キャラクター解析

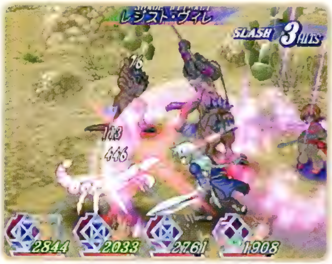
Character Analysis　Veigue

ヴェイグ

大剣を自在に操り、自らの氷のフォルスと複合させた剣技を持つ。能力は平均的で扱いやすいキャラクターだ。

能　力　攻守にバランスがとれた万能キャラクター

ヴェイグは誰もが初めに操作するキャラクターだけあってか、バランスのとれた能力を持っており、あらゆる状況に対応することができる。また、多くの通常攻撃と変化に富んだ術技・奥義を持ち、ダメージ重視やコンボ重視など柔軟な使い分けができるのも特徴だ。それだけに、すべての攻撃方法を把握するのは大変。ヴェイグを使いこなしたいと思うなら、最初から最後までヴェイグひと筋でプレイするぐらいの気持ちを持とう。



攻撃のリーチや移動速度も、十分に高い能力を持っている。敵と1対1で戦っていれば、まず遅れをとることはないだろう。

長所	短所
・さまざまな場面で使える、多彩な攻撃方法を持っている ・防御力・術防御力ともに平均以上で、防御の穴がない	・水属性の術技・奥義が多いため、水に強い敵は苦手 ・オールマイティゆえに、使いこなすのは大変

■レベル別パラメータ

LV	HP	攻撃力	術攻撃力	防御力	術防御力	HP回復力	FG回復力
増加量	71.0	4.5	2.0	3.0	2.5	3.0	2.0
5	714	30	20	30	30	30	70
20	1779	97	50	75	67	75	100
40	3199	187	90	135	117	135	140
60	4619	277	130	195	167	195	180
80	6039	367	170	255	217	255	220
100	7459	457	210	315	267	315	260

※「攻撃力」「防御力」は斬撃と打撃で共通。
※「増加量」は1レベル上がるごとに、各パラメータがいくつずつ増えるかを表す。

■術技・奥義習得テーブル

（白枠：術技　黄枠：奥義）

LV	習得技	種別
イベント習得	絶氷刃	術技
7	瞬連塵	術技
10	連塵裂氷撃	奥義
11	裂破衝	術技
18	凍牙衝裂破	奥義
20	絶翔斬	術技
24	絶・霧氷装	術技
24	絶空裂氷撃	奥義
24	衝破連牙衝	奥義
29	幻龍斬	術技
29	連塵斬翔剣	奥義
30	凍牙龍影刃	奥義
33	絶空衝裂破	奥義
35	連塵龍影刃	奥義
36	無影衝	術技
36	凍牙無影剣	奥義
40	幻魔連牙衝	奥義
40	崩龍衝裂破	奥義
43	絶・瞬影迅	術技
45	幻魔衝裂破	奥義
45	絶空龍影刃	奥義
LV50	幻魔斬翔剣	奥義
イベント習得	崩龍無影剣	奥義

通常攻撃　多様な剣技を持ち、死角がない

ヴェイグの通常攻撃は14種類と全キャラクター中最多。なかには「兜割り」など発生が遅く使いにくいものもあるが、全体的に発生とリーチに優れている。特に使いやすいのは、1段目のなかでは発生が早く、攻撃範囲も広い「斬り上げ」。これを起点に、2段目に「斬り落とし」か「袈裟斬り」、最後に「斬り上げ」か「斬り落とし」を出して特技につなげるといい。また、敵をダウンさせる「叩き落とし」も状況しだいで使える技だ。

■通常攻撃分岐表

1段目

			2段目へ
↑	A	斬り上げ	2段目（上）
→	B	中段突き	2段目（下）
←	B	中段突き	2段目（下）
↓	C	斬り落とし	2段目（下）

2段目

（上）

			3段目
↑	D	上段突き	1
→	C	斬り落とし	2
←	E	逆袈裟	3
↓	F	袈裟斬り	4

（下）

			3段目
↑	A	斬り上げ	1
→	B	中段突き	3
←	G	払い斬り	1
↓	H	下段突き	2

3段目

番号			
1	↑	D	上段突き
	→	C	斬り落とし
	←	E	逆袈裟
	↓	F	袈裟斬り
2	↑	A	斬り上げ
	→	B	中段突き
	←	B	中段突き
	↓	C	斬り落とし
3	↑	I	兜割り
	→	J	踏み込み突き
	←	K	叩き落とし
	↓	H	下段突き
4	↑	A	斬り上げ
	→	B	中段突き
	←	G	払い斬り
	↓	H	下段突き

ジャンプ攻撃

↑	L	空中払い
→	M	空中斬り
←	M	空中斬り
↓	N	空中突き

着地後の2段目

↑	A	斬り上げ
→	B	中段突き
←	G	払い斬り
↓	H	下段突き

分岐の見方

・表中の↑、→、↓、←は●ボタンと同時に押す方向キーの向きを示す
・表中のA～Nは下記の通常攻撃モーション一覧のものと対応している
・2段目から3段目へのつながりは、2段目の技名うしろに書かれた番号同士が対応している。たとえば、1段目に「斬り上げ」、2段目に「袈裟斬り」を出すと、3段目は4番の組み合わせになる

■通常攻撃モーション一覧

A 斬り上げ

発生 17

発生が早く攻撃範囲も広い主力攻撃。

B 中段突き

発生 19

長いリーチが魅力。小さい敵には当てにくい。

C 斬り落とし

発生 20

発生は遅いが、二段目以降なら気にならない。

D 上段突き

発生 16

発生が早く、背の高い敵には効果的。

E 逆袈裟

発生 16

踏み込まずに斬るため、やや使いにくい。

F 袈裟斬り

発生 16

「斬り落とし」より発生が早く、使いやすい。

G 払い斬り

発生 10

発生は早いが、リーチが短いのが残念。

H 下段突き

発生 17

背の低い敵はこれで突いて特技につなぐ。

I 兜割り

発生 25

発生が遅く、イマイチ使いにくい。

J 踏み込み突き

発生 15

リーチは長いが、背の低い敵に当てにくい。

K 叩き落とし

発生 7

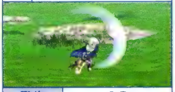
最速の攻撃で、軽い敵をダウンさせる。

L 空中払い

発生 10

うしろの敵にも攻撃できる範囲の広さが魅力。

M 空中斬り



発生 12

攻撃範囲がせまい。「空中払い」を使おう。

N 空中突き

発生 14

背の低い敵に対するジャンプ攻撃はコレで。

※「発生」とは、ボタンを押してから攻撃判定が生じるまでの時間を表す。小さい値になるほど出が早い。

Chapter 2 Analysis

術 技　攻撃力とヒット数のバランスが良好

ヴェイグの術技は攻撃範囲こそせまいものの、どれも攻撃力とヒット数がそこそこあり、たいていの敵に使っていける。なかでも主力となるのはゲーム序盤で習得できる「瞬連塵」や「裂破衝」で、発生が早く動きにクセがないため扱いやすい。反対に動きにクセのある「絶翔斬」や「幻龍斬」は、その特徴を把握せずに使うと敵からの反撃を受けやすいので、しっかりと解説を読んで使いどころを覚えてほしい。

表項目補足

攻撃力 通常攻撃1段目を100としたときの威力
衝撃値 これが高いほど敵のRGが上がりやすい
発　生 ボタンを押してから攻撃判定が出るまでの時間
鋼　体 敵の攻撃を受けてものけぞらない時間
硬　直 攻撃終了後、自分が動けるようになるまでの時間
ヒット 最大ヒット数。敵の大きさなどで誤差が出る
範　囲 上空から見た攻撃の届く範囲を、図と文字で表している
※発生・鋼体・硬直の単位は60分の1秒(フレーム)。

■術技一覧(ゲーム中表示順)

絶氷刃
ゼッヒョウジン

習得LV　イベント

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
水	200	100	15	12	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	26	8	18	2	
備考	—				

氷の刃で斬りつけるため水属性を持つが、攻撃力が低く、発生がもっとも遅い。「瞬連塵」や「裂破衝」を習得したら順次入れ替えても構わないだろう。その後は水が弱点の敵との戦闘が活躍の場だ。また、FG消費が非常に少ないので、FCの「ヒール」と組ませてHP回復補助に使うこともできる。

裂破衝
レッパショウ

習得LV　11

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
—	300	160	21	13	隣接ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	11	6	24	2	
備考	隣接ラインには1ヒット				

正面の敵に対する2段斬りで、隣接ラインにも攻撃可能。リーチこそ短めだが、攻撃力やFG消費、発生はほとんど「瞬連塵」と変わらないので、似たような感覚で使える。正面から戦うと危険な敵に対しては、仲間が戦っているうちに、この特技を隣のラインから撃ちつづける戦法が有効だ。

瞬連塵
シュンレンジン

習得LV　7

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
—	270	130	12	9	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	8	4	22	4	
備考	—				

FG消費の少なさ、発生の早さ、そしてヒット数の多さから、初心者でも使いやすい優秀な技だ。1段目は少し踏み込む攻撃なので、やや遠い敵にも問題なく当たる。ただし、背の低い敵には中段と上段の突きが当たらないので注意。この特技から派生する奥義も使いやすいものが揃う。

絶翔斬
ゼッショウザン

習得LV　20

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
水	350	180	19	12	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	18	10	16	3	
備考	—				

跳び上がりながら敵を斬りつける。攻撃範囲はかなり広く、威力も高いものの、降下中は完全な無防備となるのが唯一にして最大の弱点だ。敵の数が減ってきてから使うのがいい。クセの強い技だが、派生する奥義は強力なものばかりなので、トドメに使うようにしてSPを稼いでおきたい。

フォルスキューブ解説

「ヒール」や「スペシャル」といった扱いやすい特殊効果と、「ファスト」や「スタン」といったコンボ向けの特殊効果を併せ持つヴェイグ。とりあえず最初のうちは、攻防のバランスがよく扱いやすい効果のそろう、Eの組み合わせがオススメだ。また、コンボ狙いでいくなら、CかDの組み合わせがいい。その場合、ヴェイグには「ファスト」を使うことで可能になるコンボが多いので、どちらかといえば「ファスト」を含むDの方がいいだろう。

■頂点の特殊効果一覧

表	ファスト	リベル	メンタル	シェイプ
	自硬直短縮	自鋼体延長	FG回復上昇	敵防御減少
裏	スタン	クール	ヒール	スペシャル
	敵RG減少	自RG減少	HP回復上昇	奥義RG減少

■特殊効果の組み合わせ一覧

A	ファスト	リベル	メンタル	シェイプ
B	メンタル	シェイプ	ヒール	スタン
C	ヒール	スタン	スペシャル	クール
D	スペシャル	クール	ファスト	リベル
E	ヒール	スペシャル	メンタル	ファスト
F	リベル	クール	シェイプ	スタン

幻龍斬
ゲンリュウザン

習得LV **29**

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
–	400	210	24	9	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	6	9	24	3	
備考	敵の背面に回り込む				

早い発生、高い攻撃力とHP回復など、とにかく優秀な特技。最初の突進後に敵の背面に回り込む特性があり、敵に囲まれても脱出することができる。ただし、逆に敵のなかに突っ込む危険性もあるので、間合いには注意しよう。なお、敵から十分離れて使えば、背面に行かずに攻撃する。

絶・霧氷装
ゼツ・ムヒョウソウ

習得LV **24**

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
水	–	450	50	–	自分自身
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	–	–	–	–	
備考	錬術（FG全快時のみ使用できる）				

15秒間、すべての攻撃に水属性を付加し、まれに凍結の追加効果が発生する。また、RGを半分にする効果とHP回復の高さが相まって、かなりのHPを回復可能だ。ゲーム終盤でRGを下げて使えば、1000を超えるHP回復が期待できる。緊急時のHP回復用にも役立つのだ。

無影衝
ムエイショウ

習得LV **36**

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
–	450	300	30	12	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	21	18	28	4	
備考	–				

一瞬下がってから斬りつけるため、通常攻撃で間合いが開いていると当たりにくいが、それを補ってあまりある攻撃力を持つ。鋼体時間が長いため、敵に攻撃を止められることも少ない。なお、「ファスト」の特殊効果レベル3以上をつけると、術技後に通常攻撃やほかの特技で追撃できる。

絶・瞬影迅
ゼツ・シュンエイジン

習得LV **43**

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
水	–	550	60	–	自分自身
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	–	–	–	–	
備考	錬術（FG全快時のみ使用できる）				

12秒間、ダッシュ速度が1.5倍になり、ダッシュ中に鋼体効果とRGを下げる効果がつく。HP回復が高く「絶・霧氷装」と同様にHP回復手段として使える錬術だ。ダッシュ中の鋼体という特性は、戦闘フィールドの奥の方にいる敵を優先で叩くときや、乱戦時に後衛を守るときに役立つ。

奥義 正面の敵に連続攻撃を浴びせる

ヴェイグの奥義は、術技同様に正面の敵を攻撃するものがほとんど。どれもヒット数が多めなので、ヒット数稼ぎには困らないだろう。特に「瞬連塵」から派生する「連塵斬翔剣」や「幻魔連牙衝」などは発生も早く、攻撃力も十分で使い勝手がいい。ただし、発生が遅かったり攻撃範囲がせまかったり、スキが大きかったりと、クセが強い奥義も多数あるのが注意点。解説文を参考に、自分の好みにあう奥義を計画的に習得していこう。

表項目補足

攻撃力 通常攻撃1段目を100としたときの威力
衝撃値 これが高いほど敵のRGが上がりやすい
発　生 ボタンを押してから敵に当たるまでの時間
鋼　体 敵の攻撃を受けてものけぞらない時間
硬　直 攻撃終了後、自分が動けるようになるまでの時間
ヒット 最大ヒット数。敵の大きさなどで誤差が出る
範　囲 上空から見た攻撃の届く範囲を、図と文字で表している
※発生・鋼体・硬直の単位は60分の1秒(フレーム)。

■奥義一覧(ゲーム中表示順)

連塵裂氷撃
レンジンレッヒョウゲキ

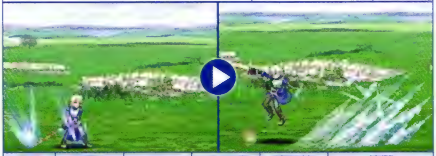
派生元	習得LV
絶氷刃 / 瞬連塵	10

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
水	460	320	25	9	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	19	12	24	5	
備考	—				

「瞬連塵」のような突き攻撃を出したあとに「絶氷刃」を繰り出す。序盤では十分使っていける連続攻撃系の奥義で、ヒット数稼ぎ技として活躍する。ただし、「瞬連塵」の部分はもとの術技と同様、背の低い敵には当たりにくいので、敵のサイズが小さいときは別の奥義を使うようにしよう。

絶空裂氷撃
ゼックウレッヒョウゲキ

派生元	習得LV
絶氷刃 / 絶翔斬	24

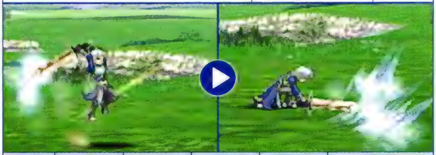


属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
水	500	370	24	12	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	34	20	24	4	
備考	—				

斬り上げ攻撃を出しながら、正面直線上に5キャラクター分ぐらいまで届く氷柱を撃ち出す。直線上に複数の敵が固まっている場合には、それらすべてにダメージを与えられる強力な奥義となる。後衛が少ないパーティ編成なら、貫通する導術と似た感覚で使っていける奥義だ。

凍牙衝裂破
トウガショウレッパ

派生元	習得LV
絶氷刃 / 裂破衝	18



属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
水	400	290	31	8	全ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	35	24	24	4	
備考	斜め前方の全ラインを攻撃できる				

跳び上がって正面の敵を斬りつつ、すべてのラインに届くV字型の氷柱を撃ち出す。ただし攻撃力や発生は最低クラスで、目の前の敵に当てても敵の方が先に動けるなど、デメリットも大きい。マニュアル操作で特技を空振りし、目の前に敵がいない状態で使うのが理想的な活用法だ。

凍牙龍影刃
トウガリュウエイジン

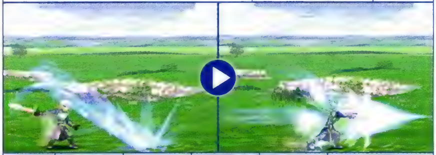
派生元	習得LV
絶氷刃 / 幻龍斬	30

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
水	580	420	31	9	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	15	12	24	5	
備考	敵の背面へ回り込む				

氷柱で敵を固めて、突進攻撃で背面へ回る。攻撃力はそこそこで発生も早いが、「幻龍斬」と同じように背面へ回ってしまう特性のため、攻撃後に敵にはさまれる危険がある。正面に敵が1体しかいないときだけ使うようにしよう。攻撃後は前進防御キャンセルで間合いを離しておくといい。

凍牙無影剣
トウガムエイケン

派生元	習得LV
絶氷刃	36
無影衝	

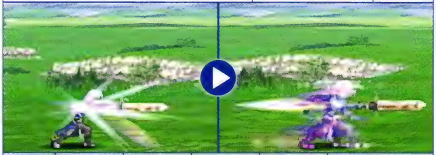


属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
水	640	500	33	9	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	26	20	24	6	
備考	—				

払い斬り→斬り落とし→突きの3連続攻撃を浴びせる。鋼体時間が長く、技をつぶされることは少ないが、発生はやや遅め。特技から急いでつなげるようにしよう。

連塵龍影刃
レンジンリュウエイジン

派生元	習得LV
瞬連塵	35
幻龍斬	



属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
—	640	460	33	5	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	19	12	24	9	
備考	敵の背面へ回り込む				

敵を9連続で突き、最後の突きと同時に背面へ回る。抜群のヒット数を誇るコンボ向きの奥義だ。背の低い相手には一部の突きが外れるので、相手のサイズには要注意。

衝破連牙衝
ショウハレンガショウ

派生元	習得LV
瞬連塵	24
裂破衝	

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
—	540	350	29	5	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	18	12	24	4	
備考	敵を吹き飛ばす				

「裂破衝」で斬りつけてから、リーチのある突きを2回放つ。攻撃力の高さと発生の早さに優れる序盤の主力奥義だ。なお、最初の裂破衝部分は隣接ラインを攻撃できない。

幻魔連牙衝
ゲンマレンガショウ

派生元	習得LV
瞬連塵	40
無影衝	

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
—	700	500	35	7	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	11	20	24	8	
備考	—				

8連続攻撃を浴びせる、全体的に高性能な奥義。終盤でのヒット数稼ぎにオススメだ。「ファスト」と組み合わせれば、奥義後にFG全快の「幻龍斬」で追撃することが可能。

連塵斬翔剣
レンジンザンショウケン

派生元	習得LV
瞬連塵	29
絶翔斬	

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
水	580	420	31	14	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	17	12	24	6	
備考	軽い敵をダウンさせる				

「瞬連塵」から斬り上げ→斬り上げ→斬り落としとつなぐ。中盤でのヒット数稼ぎに役立つだろう。軽い敵は斬り落としでダウンするため、追撃はしにくいが反撃も受けにくい。

絶空衝裂破
ゼックウショウレッパ

派生元	習得LV
裂破衝	33
絶翔斬	

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
水	640	460	33	13	隣接ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	18	12	24	6	
備考	—				

「絶翔斬」を2回連続で出すようなモーションで、隣接ラインも攻撃できる。攻撃力は高いが、攻撃後のスキが大きいのが難点。隣接ラインの敵を狙うような使い方が確実だ。

崩龍衝裂破
ホウリュウショウレッパ

派生元	習得LV
裂破衝 / 幻龍斬	40

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
水	700	500	35	14	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	24	20	24	5	
備考	敵の背面へ回り込む				

敵の背面に向かって斬り抜け、さらにX字型に斬り抜ける。正面の複数の敵をまとめて攻撃できるのが魅力だが、X字型に斬る部分は、重さ5の敵には連続ヒットしない。

幻魔斬翔剣
ゲンマザンショウケン

派生元	習得LV
絶翔斬 / 無影衝	50

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
―	820	580	41	14	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	18	20	24	7	
備考	敵を大きく浮かせる				

回転しながら敵を空に斬り上げる。「絶翔斬」とは異なり、攻撃後は自分の方が早く動けるためスキがない。しかも、「ファスト」をつければ着地後に通常攻撃で追撃が可能だ。

幻魔衝裂破
ゲンマショウレッパ

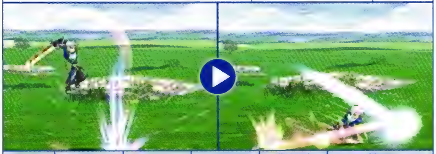
派生元	習得LV
裂破衝 / 無影衝	45

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
水	760	540	37	12	隣接ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	31	28	24	4	
備考	―				

バックステップで距離をとり、巨大な衝撃波を放つ。隣接ラインにも効果がある、終盤の乱戦で重宝する奥義だ。発生は遅いが、「絶翔斬」以外の全特技から連続ヒットする。

絶空龍影刃
ゼックウリュウエイジン

派生元	習得LV
絶翔斬 / 幻龍斬	45

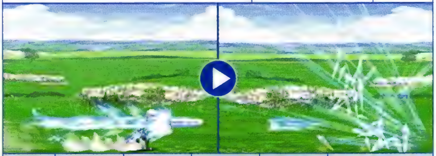


属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
―	760	570	37	13	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	17	12	24	7	
備考	敵の背面へ回り込む				

「絶翔斬」から豪快な三角斬りにつなぐ。この奥義に「ファスト」の特殊効果をつけておくと、「幻龍斬」→「絶空龍影刃」→「幻龍斬」という強力なコンボが実現する。

崩龍無影剣
ホウリュウムエイケン

派生元	習得LV
幻龍斬 / 無影衝	イベント



属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
水	950	800	20	2	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	54	52	8	10	
備考	奥義後、追撃可能				

ヴェイグの試練(P.289参照)が終わったときに習得できるようになる奥義で、レベルでいえば45ぐらい。

凍気の刃で突進して敵の背面に回り込み、目にも止まらぬスピードでもとの位置にもどりながら敵を切り刻む。正面直線上の多くの敵を巻き込み、すさまじいダメージを与えることが可能だが、発生が非常に遅く、基本的に特技からはつながらない。また、突進前は鋼体のおかげで攻撃を受けても止められずにすむが、突進終了直後に攻撃されると止まってしまう。最初の突進が、正面のすべての敵に当たるように出すのがポイントだ。

Extra Skill　護符で変化する特技を使いこなせ

サブイベントの「コンプリートおやじ(P.355参照)」で手に入る護符「○○の魂」を装備すると、それぞれの護符に対応した特技が、シリーズファンにおなじみの特技に変化する。変化特技はFG全快時のみ発動し、FGが足りないときは通常の特技が出る。変化特技のなかでオススメなのは、敵を浮かせて追撃が可能な「閃光衝」と、高い攻撃力が魅力の「霧氷翔」。これらは護符の装備欄を犠牲にしてでも使う価値がある。

おなじみの「虎牙破斬」。変化特技はどれもFG消費が少なく、攻撃力が高めなのが特徴だ。

■変化特技一覧

魔神剣
マジンケン

変化前の特技	必要護符
絶氷刃	魔神の魂

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
－	250	120	1	10	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	31	8	20	2	
備考	飛び道具				

閃光衝
センコウショウ

変化前の特技	必要護符
絶翔斬	閃光の魂

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
光	420	160	5	10	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	31	11	20	4	
備考	敵を大きく浮かせる				

風神剣
フウジンケン

変化前の特技	必要護符
瞬連塵	風神の魂

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
風	290	120	2	10	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	8	9	25	5	
備考	－				

空襲剣
クウシュウケン

変化前の特技	必要護符
幻龍斬	空神の魂

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
－	470	170	5	10	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	7	24	8	3	
備考	－				

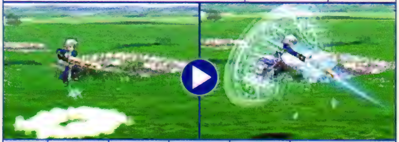
虎牙破斬
コガハザン

変化前の特技	必要護符
裂破衝	猛虎の魂

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
－	370	130	5	10	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	14	10	20	2	
備考	－				

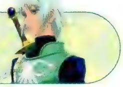
霧氷翔
ムヒョウショウ

変化前の特技	必要護符
無影衝	氷魔の魂



属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
水	550	240	10	10	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	29	32	8	5	
備考	背の低い敵には当たりにくい				

おすすめ戦術 眼前の敵を1対1で打ち倒せ



バランスのよい能力を持ち防御面の不安がないヴェイグは、どんな敵の攻撃でも致命傷を受けにくい。しかし、正面にしか効果のない攻撃が多いため、敵に囲まれると劣勢になる。したがって、強敵との一騎討ちが、もっとも能力を活かせる戦い方といえるだろう。

■特徴のまとめ

- ●臨機応変に戦えるバランスのとれた能力
- ●正面に強い術技・奥義を持つ
- ●水属性の術技・奥義が多く、水に強い敵は苦手

セット例／自分で操作 先陣をきって攻撃の中心になる

正面の敵に大ダメージを与えられるヴェイグは、つねにほかの前衛より前に出て、敵への第一撃を加える役が向いている。そうして自分が攻撃しているうちに仲間が追撃を加えてくれれば、その追撃中にさらに自分が追撃するというパターンに持ち込める。ただし、仲間の援護を待たずに暴れ回ると、いつの間にか敵に囲まれて集中攻撃を受けてしまうので注意すること。

仲間の援護がないときは「瞬連塵」や「裂破衝」といったスキの少ない術技だけを使っていこう。

■戦闘前の準備

術技

スキが少なく使いやすい「瞬連塵」と「裂破衝」をメインとしてセット。さらに敵に囲まれたときの脱出用に「幻龍斬」、緊急時のHP回復用に「絶・霧氷装」をセットする。

セット位置	術技名
UP	幻龍斬
FRONT	瞬連塵
BACK	絶・霧氷装
DOWN	裂破衝

隊列

仲間より右側に配置して、攻撃力か防御力上昇の隊列効果を受けるといい。アニーをメンバーに入れるなら、自分の後方に配置して「前衛についていけ」を指示しておこう。

セット例／オートにする 強敵の足を止める役に

どんな敵とでも1対1なら遅れをとらないので、強敵の攻撃が後衛に及ばないよう、足止めをしてもらうのがいい。そのあいだに、自分で操作するキャラクターで弱い敵を蹴散らしてしまおう。ヴェイグの手助けをするときは、ライン移動を駆使してヴェイグの反対側から敵に攻撃するといい。この戦法を有効にするためにも、ヴェイグには「幻龍斬」やそこから派生する奥義のように、激しく移動してしまう技をセットしないように。

ヴェイグが多数の敵に囲まれていたらピンチ。すぐに操作キャラクターで援護してあげよう。

■戦闘前の準備

術技

敵の動きを長く止められる術技をセットするといい。「絶翔斬」のようにスキの大きい術技は、もってのほかだ。

瞬連塵
無影衝

隊列・作戦

敵を足止めしてもらうからには、すぐに倒されてしまっては困る。前線に配置して、隊列効果で防御力か術防御力、HP回復力のいずれかを上昇させるのがベストだ。なお、隣接ラインに攻撃できる「裂破衝」を使わせるなら、その特性を活かすため、必ず中央のラインに配置すること。

作戦行動	目の前の敵を狙え
攻撃頻度	バランスよく戦え
術技条件	先制を狙え

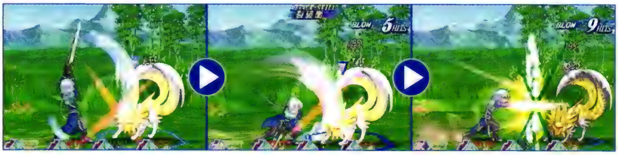
厳選！実用コンボ集
Combo Collection

1 | 序盤の威力重視コンボ

総攻撃力	ヒット数	難易度
1080	9	★

レベル24から習得できる「衝破連牙衝」を使った標準的なコンボ。特に出す際に注意することはない。ただし、奥義後に敵を吹き飛ばすため、追撃がしにくいのは難点。奥義部分はレベル29になったら「連塵斬翔剣」、レベル40で「幻魔連牙衝」というように入れ替えていくといいだろう。

通常攻撃×3　裂破衝　衝破連牙衝



敵をダウンさせる「叩き落とし」と発生の遅い「兜割り」は使わないように。

ヒット数を重視するなら、代わりに「瞬連塵」や「無影衝」を使ってもいい。

序盤で習得できる奥義のなかでは、この「衝破連牙衝」が使いやすくオススメ。

2 | 無影衝連発コンボ

総攻撃力	ヒット数	難易度
2080	22	★

「無影衝」と「ファスト」の特殊効果を組み合わせた、お手軽かつ強力なコンボ。もちろん2回目の「無影衝」と最後の奥義は、別の術技や奥義と入れ替えてもかまわない。なお、敵がラッシュバーストするのを防止するため、自分のRGを下げた状態からコンボを始めるのがポイントだ。

通常攻撃×3→無影衝　通常攻撃×3→無影衝　幻魔連牙衝

この「無影衝」と効果レベル3以上の「ファスト」を組み合わせておくのだ。

2回目の「無影衝」は1回目と同じゲージのものを使ってもかまわない。

奥義は「スペシャル」と組み合わせて、奥義発動に必要なRGを下げておこう。

3 | 崩龍無影剣コンボ

総攻撃力	ヒット数	難易度
2760	30	★★★

変化特技「閃光衝」から奥義「崩龍無影剣」へとつなげる、究極のコンボ。準備として「崩龍無影剣」には「スペシャル」の特殊効果、途中で使う「無影衝」に「スタン」の特殊効果を組み合わせ、自分のRGを下げてからコンボを始めよう。さもないと、ほぼ確実に敵がラッシュバーストしてしまう。

通常攻撃×3→閃光衝　崩龍無影剣→通常攻撃×3　無影衝→幻魔連牙衝

「閃光衝」で浮かない敵や、体の小さい敵には「崩龍無影剣」がはずれやすい。

奥義後は、すぐにダッシュで敵に近づいて通常攻撃で追撃を始めるのだ。

最後の奥義中に敵がラッシュバーストすることが多いが、それでも十分な破壊力。

キャラクター解析
Character Analysis　Mao

マオ

火・風・闇の導術を操って敵の集団をまとめて叩く導術使い。
さらに、トンファーでの接近戦もこなせてしまう。

能　力　遠近両方で高いポテンシャルを発揮

基本的には導術使いであるマオだが、同じ導術使いのヒルダと比べると、キャラクター自身の術攻撃力はやや劣っている。その代わり詠唱時間の早い導術を持ち、なによりトンファーを使って接近戦を行える、という大きなアドバンテージを持っているのだ。そのうえ移動速度も速いので、敵との距離を調節するのもお手のもの。ただ後衛として導術を唱えるだけではなく、前衛のような戦い方もできる、個性的なキャラクターなのだ。

防御面では、術防御力が全キャラクター中最高だが、斬撃防御力がとんでもなく低い。これを強化して、倒されにくくしよう。

長所	短所
・遠方からの導術攻撃も接近戦もこなせる ・術防御力が高く、敵の強力な導術でも倒されにくい	・HPと斬撃防御力が低く、攻撃を受けはじめるともろい ・導術の効果にクセがあり、汎用的ではない

■レベル別パラメータ

LV	HP	攻撃力	術攻撃力	防御力	術防御力	HP回復力	FG回復力
増加量	52.0	2.75	4.0	2.0	4.0	3.5	2.5
5	473	21	50	30	50	30	80
20	1253	62	110	60	110	82	117
40	2293	117	190	100	190	152	167
60	3333	172	270	140	270	222	217
80	4373	227	350	180	350	292	267
100	5413	282	430	220	430	362	317

※「攻撃力」「防御力」は斬撃と打撃で共通。
※「増加量」は1レベル上がるごとに、各パラメータがいくつずつ増えるかを表す。

■術技・奥義習得テーブル

□術技　□奥義

習得	技名	種別
イベント習得	フレアショット	奥義
LV7	ウィンドエッジ	術技
LV13	アーチシェイド	術技
LV15	エイミングヒート	奥義
LV19	バーンストライク	術技
LV21	ネガティブゲイト	奥義
LV24	ゲイルスラッシュ	奥義
LV25	ガスティーネイル	術技
LV32	F・フレイム	術技
LV37	フィアフルストーム	奥義
LV38	ブラッディクロス	術技
LV45	F・エンチャント	術技
LV47	ディザスターロアー	奥義
イベント習得	ブレイジングハーツ	奥義

通常攻撃　ただひとり、4ヒット攻撃が可能

トンファーでの攻撃は、ボタンを1回押すたびに2ヒット。つまり、攻撃回数は2回だけだが、ヒット数は4回と全キャラクター中で最多なのだ。また、攻撃の発生が非常に早く、敵の攻撃につぶされる心配がほとんどないため、どんな場面でも強気に連打していけるのも魅力。基本的な連携は、軽い敵には「打ち上げ」→「打ち上げ」、重くて浮きにくい敵には「中段突き」、または「十字打ち」→「十字打ち」がオススメだ。

背の低い敵が相手だと4ヒットは難しい。攻撃範囲の広い「十字打ち」を2連発しよう。

空を飛んでいる敵は苦手。無理に通常攻撃せずに、離れて導術で撃ち落とすといい。

■通常攻撃分岐表

1段目

⬆	A	打ち上げ
➡	B	中段突き
⬅	B	中段突き
⬇	C	十字打ち

2段目

⬆	A	打ち上げ
➡	D	回転打ち
⬅	C	十字打ち
⬇	D	回転打ち

ジャンプ攻撃

⬆	E	空中回転打ち
➡	E	空中回転打ち
⬅	F	空中打ち落とし
⬇	F	空中打ち落とし

分岐の見方

・表中の⬆、➡、⬇、⬅は●ボタンと同時に押す方向キーの向きを示す
・表中のA〜Fは下記の通常攻撃モーション一覧のものと対応している

■通常攻撃モーション一覧

A　打ち上げ

発生　15

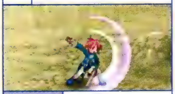
発生は遅いが、敵を少し浮かせられる。

B　中段突き

発生　12

リーチは短いが、発生の早さはピカイチ。

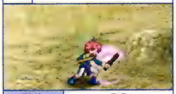
C　十字打ち



発生　13

攻撃範囲が広く、背の低い敵にも当てられる。

D　回転打ち



発生　20

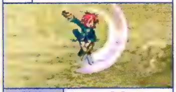
発生が遅めで、あまりオススメできない。

E　空中回転打ち

発生　16

正面のせまい範囲しか攻撃できない。

F　空中打ち落とし



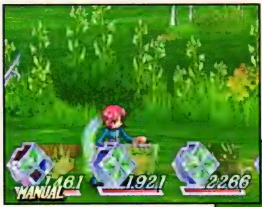
発生　11

発生が早い。ジャンプ攻撃はこれで決まり。

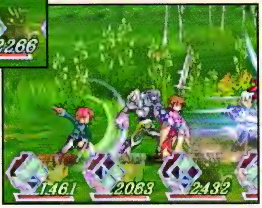
※「発生」とは、ボタンを押してから攻撃判定が生じるまでの時間を表す。小さい値になるほど出が早い。

通常攻撃の空振りでFGを回復!

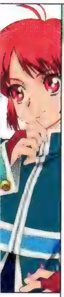
導術はFGが全快ではない状態で使うと、著しく攻撃力が低下する。詠唱時間を経て繰り出す大技だけに、攻撃力は最大の状態で使用したい。その場合に問題になるのがFGの回復だ。導術を連発していてFGが尽きてしまったら、ただ単にFGの回復を待つのではなく、通常攻撃を出してFGを回復しよう。ただし、敵を攻撃しにいくと危険なので、離れて空振りすることで回復するのだ。



空振りで回復する場合は、操作モードを「マニュアル」に。「セミオート」だと敵に近寄ってしまう。



通常攻撃でのFG回復は1段目がもっとも多い。1段目だけを出しつづけると早く回復できる。



術技 通常戦闘とボス戦で使い分ける

マオは火、風、闇という3属性の導術を使用できる。それぞれの属性の特徴は、攻撃力と攻撃範囲のバランスがとれた火、攻撃範囲とHP回復を重視した風、とにかく攻撃力だけを重視した闇、といった具合だ。したがって、敵の数が多い通常戦闘では風、敵の数は少ないがHPが多いボス戦では火と闇をメインに使っていくといいだろう。もちろん、敵の耐性によって使う導術を変えるのはいうまでもない。

表項目補足

攻撃力	通常攻撃1段目を100としたときの威力
衝撃値	これが高いほど敵のRGが上がりやすい
発生	詠唱が終了してから、攻撃判定が出るまでの時間
詠唱時間	ボタンを押してから導術が発動するまでの時間
硬直	攻撃終了後、自分が動けるようになるまでの時間
ヒット	最大ヒット数。敵の大きさなどで誤差が出る
範囲	上空から見た攻撃の届く範囲を、図と文字で表している

※発生・詠唱時間・硬直の単位は60分の1秒(フレーム)。

■術技一覧(ゲーム中表示順)

フレアショット
習得LV イベント

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
火	500	135	23	13	1ライン
	発生	詠唱時間	硬直	ヒット	
	18	76	38	1	
備考	—				

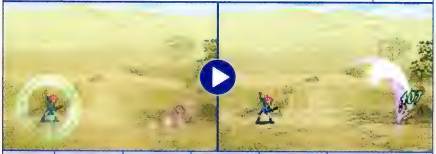
スールズでのトーマ戦中に習得できる。小さな火の弾を発射するが、威力は低く背が低い敵にはかすりもしない。FG消費の少なさと詠唱時間の短さが武器の導術だ。なお、この術から派生する奥義「ネガティブゲイト」は非常に高性能。序盤で十分なSPを稼いでおきたい。

アーチシェイド
習得LV 13

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
闇	520	200	15	16	全ライン
	発生	詠唱時間	硬直	ヒット	
	25	100	40	2	
備考	—				

歪みの力ですべてのラインに攻撃する。序盤で習得するなかでは、もっとも攻撃範囲が広く扱いやすい導術だ。FG消費が多く詠唱時間も長いので、連発が効かない短所を補うためにも、基本は「ウィンドエッジ」、敵が密集していたら「アーチシェイド」という具合に使い分けるといい。

ウィンドエッジ
習得LV 7



属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
風	450	170	40	9	1ライン
	発生	詠唱時間	硬直	ヒット	
	21	70	30	2	
備考	敵を奥のラインに吹き飛ばす				

風の刃で敵を切り刻む。攻撃力は「フレアショット」より落ちるが、詠唱時間とHP回復に優れており、ターゲットにほぼ確実に当たるのも魅力だ。なお、この術が当たった敵は奥のラインに移動してしまう。自分で操作するなら一番奥のラインにいる敵(=それ以上移動しない敵)を狙おう。

バーンストライク
習得LV 19

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
火	1120	370	48	20	隣接ライン
	発生	詠唱時間	硬直	ヒット	
	60	158	42	4	
備考	—				

爆発する爆炎弾を3発、空から降らせる導術で、地面に着弾したあとの爆発にも攻撃判定がある。着弾地点を中心にして隣接ラインにも効果が及ぶため、見た目以上に攻撃範囲が広いのだ。詠唱時間は少々長めだが、そのぶん攻撃力は高い。単体で強力な敵との戦いで活躍するはずだ。

フォルスキューブ解説

マオもヴェイグと同じく、バランスのとれた特殊効果を持ち合わせている。導術使いであることを考えると、詠唱時間を短縮できる「ミスティ」ははずせない。また、導術メインで戦っているとRGが上がりにくいので、奥義を出しやすくするために「スペシャル」もほしい。そこでオススメなのは、これらを含むCかFの組み合わせだ。Cなら「ドレイン」を使ってサポート役もでき、Fなら「ヒール」を使って回復役も担えることを考慮に入れて選ぼう。

■頂点の特殊効果一覧

表	レデュース	スタン	メンタル	ヒール
	敵攻撃低下	敵RG減少	FG回復上昇	HP回復上昇
裏	スペシャル	ミスティ	バースト	ドレイン
	奥義RG減少	詠唱時間短縮	敵RG増加	状態異常付加

■特殊効果の組み合わせ一覧

A	レデュース	スタン	メンタル	ヒール
B	メンタル	ヒール	バースト	スペシャル
C	バースト	スペシャル	ドレイン	ミスティ
D	ドレイン	ミスティ	レデュース	スタン
E	バースト	ドレイン	メンタル	レデュース
F	スタン	ミスティ	ヒール	スペシャル

ガスティーネイル

習得LV 25

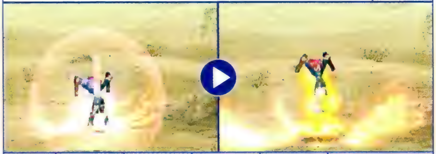
属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
風	800	360	67	10	全ライン
	発生	詠唱時間	硬直	ヒット	
	41	145	40	4	
備考	敵を手前のラインに吹き飛ばす				

巨大な風の刃で切り刻む「ウィンドエッジ」の攻撃範囲拡大版。広範囲の敵を巻き込み、1ヒットごとに手前のラインに移動させる効果がある。コンボのジャマになることもあるが、この攻撃範囲は大きな魅力だ。また、HP回復はマオの術技のなかで最高。かなりの回復量が期待できる。

F・フレイム

フォルス・フレイム

習得LV 32



属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
火	100	330	47	10	1ライン
	発生	詠唱時間	硬直	ヒット	
	6	0	－	1	
備考	錬術（FG全快時のみ使用できる）				

前後の敵を炎で吹き飛ばす。近距離なら2ヒットする錬術だ。攻撃力は通常攻撃と同じだが、発生の早さとHP回復の高さは一級品。吹き飛ばす効果も優秀なので、敵に囲まれたときの緊急回避に重宝する。自分で操作する場合もオート操作にする場合も、ひとつはセットしておきたい。

ブラッディクロス

習得LV 38

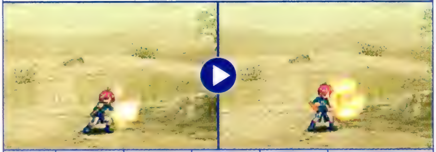
属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
闇	1420	430	30	26	1ライン
	発生	詠唱時間	硬直	ヒット	
	33	140	48	3	
備考	敵を浮かせる				

闇の十字架で敵を貫き、多少敵を浮かせる効果を持つ。奥義なみの攻撃力を持つ導術だ。ただし、小さくて重い敵には1ヒットしか当たらない。敵の大きさと重さを見て、使うかどうかの判断を下そう。なお、この導術を密着して当てると、直後に通常攻撃で追撃できる（P.075参照）。

F・エンチャント

フレイム・エンチャント

習得LV 45



属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
火	－	800	60	－	自分自身
	発生	詠唱時間	硬直	ヒット	
	－	0	－	－	
備考	錬術（FG全快時のみ使用できる）				

12秒間、武器に火属性を付加したうえで、通常攻撃のダメージを2倍にするという錬術。そのダメージは、ヴェイグやユージーンに匹敵するほどパワーアップする。特に、打撃と火属性の両方に弱い骸骨型のバイラスに対しては無類の強さを発揮するので、ぜひとも試してみてほしい。

奥義 敵の弱点に合わせて使い分けよう

奥義に関しても術技と同様に、属性と特徴がはっきり分かれる。バランスのよい火＋風、HP回復重視の風＋闇、そして攻撃力重視の火＋闇といった具合だ。といっても、使い勝手にほとんど差はないので、単純に敵の弱点を突ける奥義を使うといいだろう。もし、どの属性でも弱点を突けない場合は、高い攻撃力と短い詠唱時間を併せ持つ火＋闇か、攻撃範囲が広く当てやすい風＋闇の奥義を使っていこう。

表項目補足

攻撃力	通常攻撃1段目を100としたときの威力
衝撃値	これが高いほど敵のRGが上がりやすい
発生	詠唱が終了してから、攻撃判定が出るまでの時間
詠唱時間	ボタンを押してから導術が発動するまでの時間
硬直	攻撃終了後、自分が動けるようになるまでの時間
ヒット	最大ヒット数。敵の大きさなどで誤差が出る
範囲	上空から見た攻撃の届く範囲を、図と文字で表している

※発生・詠唱時間・硬直の単位は60分の1秒(フレーム)。

■奥義一覧(ゲーム中表示順)

エイミングヒート

派生元	習得LV
フレアショット ウィンドエッジ	15

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
風火	1050	350	39	14	ターゲット周辺
	発生	詠唱時間	硬直	ヒット	
	45	160	40	4	
備考	ヒット数が変動しやすい				

火炎弾を連続発射してターゲットを射抜く。周辺にいる敵にも流れ弾が当たることがあるので、敵が固まっているところを狙うといい。もっとも、オート操作の場合はそううまくは狙えない。効果を最大に発揮するなら、自分でマオを操作してターゲットを指定するのが最良の活用法だ。

ゲイルスラッシュ

派生元	習得LV
ウィンドエッジ アーチシェイド	24

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
風闇	900	400	75	14	全ライン
	発生	詠唱時間	硬直	ヒット	
	41	150	40	4	
備考	敵を奥のラインに吹き飛ばす				

すべてのラインに効果が及ぶ突風で、敵をなぎ払う奥義。敵を奥のラインに吹き飛ばす特性を持つ。プラスに考えれば敵をまとめられる優秀な技だが、マイナスに考えればコンボのジャマだ。特にコンボを狙わない人なら、この攻撃範囲の広さとHP回復力は、非常に魅力的な性能といえる。

ネガティブゲイト

派生元	習得LV
フレアショット アーチシェイド	21

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
火闇	1200	420	19	12	隣接ライン
	発生	詠唱時間	硬直	ヒット	
	56	150	56	4	
備考	最大6ヒットすることもある				

異空間の扉を開き、敵を空間の歪みに引きずり込む。攻撃力が非常に高く、ほぼ確実に全段ヒットするため、上位の奥義にもひけをとらないダメージを叩き出す。ゲーム終盤でも活躍する奥義だ。攻撃範囲は隣接ラインにも及ぶため、中央のラインにいる敵を狙うと周囲を巻き込みやすい。

ブレイジングハーツ

派生元	習得LV
バーンストライク ガスティーネイル	イベント

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
風火	1800	670	63	15	隣接ライン
	発生	詠唱時間	硬直	ヒット	
	60	230	64	11	
備考	―				

マオの試練(P.252参照)が終了したときに習得する。レベルの目安は37ぐらいだ。攻撃力が高く、攻撃範囲もターゲットを中心にした円なので、見た目よりも多くの敵を巻き込めるため使いやすい。なお、ヒット数は中心がもっとも多く、ついで縦横方面、斜め方面となっている。

ディザスターロアー

派生元	習得LV
バーンストライク	47
ブラッディクロス	

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
火闇	2500	600	18	10	ランダムで1ライン
	発生	詠唱時間	硬直	ヒット	
	67	190	80	15	
備考	効果範囲はランダムでいずれかのライン				

驚異的な攻撃力と短い詠唱時間など、データ面では最強奥義なのは間違いない。問題なのは、3ラインのうち"ランダム"で1ラインを攻撃するという攻撃範囲。つまり、運が悪ければ敵のいないラインを攻撃する可能性があるのだ。

しかし、2500という攻撃力と15ものヒット数は魅力的で、使わないのはもったいない。どうやっても確実に当てる手段はないので、「ガスティーネイル」で敵を手前のラインに集め、「ディザスターロアー」で一掃を狙う大バクチを打ってみるなど、少しひねった使い方で活用したい。

フィアフルストーム

派生元	習得LV
ガスティーネイル	37
ブラッディクロス	

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
風闇	1700	730	95	20	全ライン
	発生	詠唱時間	硬直	ヒット	
	65	220	64	9	
備考	敵を浮かせる				

地面から竜巻を発生させ、広範囲の敵にダメージを与える。風属性が関係する術のなかで唯一、敵がライン移動しないため、どんな場面でも活躍する奥義だ。また、敵を浮かせる効果があり、コンボを補助する目的でも使える。

攻撃範囲はどの敵をターゲットしても、中央のラインを中心とした巨大な円となっていて、多くの敵を巻き込みやすい。攻撃力は「ブレイジングハーツ」より100低いが、そのぐらいは誤差の範囲。当てやすさと敵を浮かせる付加効果を考えれば、主力はこの奥義で決まりだ。

Extra Technique　導術師の詠唱テクニック

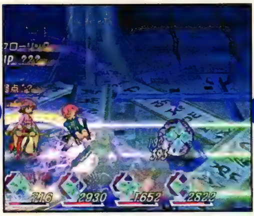
マオやヒルダを自分で操作して戦う場合に、覚えておくといいテクニックを紹介しよう。まず1つ目は、導術の詠唱を途中で止める「詠唱キャンセル」。やり方は簡単で、導術詠唱中に◉ボタン（防御ボタン）を押すだけけだ。これで詠唱が止まり、そのまま防御状態に移行する。導術使いを操作していると、詠唱しているあいだに敵に接近されてしまうことも多いハズ。そんなときに役立つテクニックなのだ。

次に、2つ目は「詠唱中ターゲットチェンジ」。これは導術の詠唱中にターゲットを変更すると、その新しいターゲットに向けて撃てるというもの。とりあえず詠唱を開始しておいて、ゆっくりとターゲットを選ぼう。

最後に3つ目は「詠唱速度短縮」というテクニック。導術や奥義など、詠唱時間のあるものを使う際、詠唱中に方向キーか左スティックを反時計回りに入力すると、キャラクターの体が光り、1回転につき4フレームずつ詠唱時間を短縮できるのだ。詠唱時間の長い奥義を使う際にはかなり有効なので、ぜひ活用してほしい。

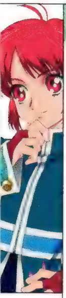
■詠唱中ターゲットチェンジの使用例

「ブラッディクロス」を遠方の敵に向けて詠唱開始。ところが……。



よく見ると近づいてくる敵がいる！R1ボタンを押してターゲットを変更だ。

こうして敵の接近を阻止。あらためて距離をとり、次の行動に移ろう。



おすすめ戦術　遠近どちらでも活躍する

遠距離では詠唱時間の早い導術での牽制と、敵をライン移動させる「ウィンドエッジ」や「ガスティーネイル」によるかく乱。そして、近距離では「F・フレイム」と「F・エンチャント」を活用して暴れ回る。HPと斬撃／打撃防御力の低さから打たれ弱さは否めないが、敵との距離を問わずに活躍させていきたい。

■特徴のまとめ

- **●導術の詠唱時間が短い**
- **●すばやいトンファー攻撃で接近戦もこなせる**
- **●HPと斬撃・打撃防御力は低め**

セット例／自分で操作1　敵をかく乱しつつ、強烈な奥義を見舞え

自分で操作する場合、1つ目の戦術として挙げられるのが術技でのかく乱から、各種奥義で一気に叩く導術メインの戦法だ。基本的には敵から離れて、仲間が攻撃していない敵を「ウィンドエッジ」や「ガスティーネイル」で仲間のいる方向に移動させるのが仕事。仲間が敵をしっかり食い止めているのを確認したら、「フィアフルストーム」で敵をまとめて撃破するのだ。

余裕のある通常戦闘では、「ディザスターロアー」で大ダメージを狙ってみるのもおもしろい。

■戦闘前の準備

術技

詠唱時間の短い「ウィンドエッジ」が基本。敵が密集していたら「ブラッディクロス」や各種奥義で一気に撃破しよう。「F・フレイム」は敵に近づかれたときの脱出用だ。

セット位置	術技名
UP	ウィンドエッジ
FRONT	ブラッディクロス
BACK	F・フレイム
DOWN	ガスティーネイル

隊列

自分で操作する場合は、マオの位置は後衛にこだわらなくてもいい。それよりも、術攻撃力上昇かFG回復力上昇の隊列効果を受けられるように配置する方が大切だ。

セット例／自分で操作2　トンファー攻撃での接近戦をメインに

自分で操作する2つ目の戦術は「F・エンチャント」を使いつつ接近戦を狙うもの。使う武器は、マオが斬撃／打撃攻撃力より術攻撃力の方が高いことを考慮して、術攻撃力の高いものを選べばOKだ。戦闘中は「F・エンチャント」がかかった状態を保ち、接近戦を挑んでいく。そして仲間が援護にきたら、通常攻撃から「F・フレイム」のコンボを狙っていこう(次ページ参照)。

とにかく「F・エンチャント」と「F・フレイム」が要になる。FG回復力を高めておこう。

■戦闘前の準備

術技

「F・フレイム」2つのうち、1つは詠唱時間の早い術技に変えてもいい。また、「ドレイン」の特殊効果と「ブラッディクロス」を組み合わせて、敵を恐慌状態にするのも効果的だ。

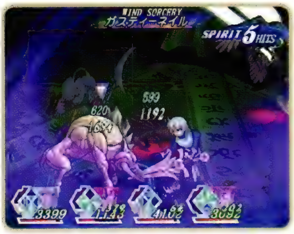
セット位置	術技名
UP	F・フレイム
FRONT	F・フレイム
BACK	F・エンチャント
DOWN	ブラッディクロス

隊列

こちらも自分で操作するため、後衛にする必要はない。接近戦をするには打たれ弱さが気になるので、防御力上昇かHP回復力上昇の隊列効果を受けるようにしよう。

セット例／オート操作　安定した火＆闇属性の導術を使わせる

オート操作にすると、状況の区別なしに導術を使うようになる。したがって、敵をライン移動させてしまう「ウィンドエッジ」と「ガスティーネイル」は、コンボのジャマになる可能性が高いのだ。そこで、敵に安定して当たり、余計な効果のない「バーンストライク」や「アーチシェイド」、「ブラッディクロス」などをメインに使わせていこう。また、緊急回避用に「F・フレイム」をつけておくとHP回復の機会が増え、生存率が上がる。



「ガスティーネイル」を使わせたい場合は、手前のラインで戦うと敵が移動せずにすむ。

■戦闘前の準備

術技

奥義はそれぞれ「ブレイジングハーツ」と「ネガティブゲイト」をセット。「ブラッディクロス」を追加してもいい。

バーンストライク
アーチシェイド

隊列・作戦

オート操作のマオを前線に出すのは危険なので、導術使いらしく左寄りに配置しよう。隊列効果は術攻撃力上昇かFG回復力上昇を受けられるようにするといい。戦術は「奥の敵を狙え」を指示しておき、導術を使う敵や前衛が攻撃していない敵をまとめて倒してもらうのが理想だ。

作戦行動	奥の敵を狙え
攻撃頻度	バランスよく戦え
術技条件	ダメージを稼げ

厳選！ 実用コンボ
Combo Collection

1 ｜ 驚愕の9ヒットコンボ

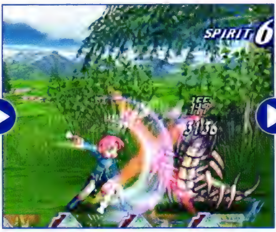
総攻撃力	ヒット数	難易度
1890	9	★★★

「ブラッディクロス」を当てたあと、敵が硬直しているあいだに通常攻撃を当てて、最後に「F・フレイム」で吹き飛ばす9ヒットコンボ。ただし、最初の「ブラッディクロス」は敵に密着した状態で当てる必要があり、狙って出すのは現実的ではない。そのため、普段は通常攻撃×2→「F・フレイム」だけを使っていくようにしよう。なお、コンボを始める前に「F・エンチャント」を使っておけば、さらにダメージアップを図れる。

ブラッディクロス

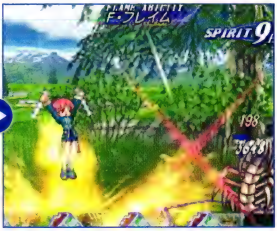
仲間が敵を攻撃しているうちに詠唱する。「ミスティ」の特殊効果を組み合わせて、詠唱時間を短縮しておくこと。

通常攻撃×2



ここが、このコンボの難しいところ。少し前進してから、「中段突き」→「十字打ち」の順に出すと当てやすい。

F・フレイム



この「F・フレイム」で敵は吹き飛ぶので、反撃を受ける心配はない。さらに詠唱時間の短い導術で追い討ちをかけよう。

キャラクター解析

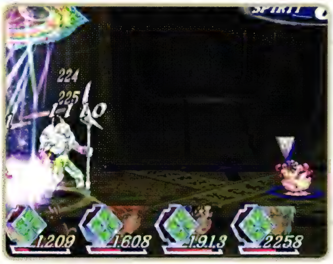
Character Analysis Eugene

ユージーン

高い攻撃力とリーチの長い槍が魅力の戦士。フォルスによって鋼を作り出し、広範囲の敵を一掃することができる。

能力　攻撃面に優れるが、防御面はもろい

攻撃力は全キャラクター中最高で、HPと防御力も最高なので、最前線で戦うのに適しているように感じられるユージーン。しかし、実際は術防御力とHP回復力がとんでもなく低いため、前線で戦うと意外にあっさりと倒されてしまうのだ。そうはいっても、長所である攻撃力の高さやリーチの長さを活かすには、やはり前衛として戦いたい。防御をしっかりと固めたうえで、敵から反撃を受けずに攻撃していく戦法をとることが大切となる。



術防御力の低さは絶望的。通常戦闘であっても、強力な導術で攻撃されると、あっという間に窮地に陥ってしまうほどだ。

長所	短所
・最高の攻撃力と長大なリーチを併せ持つ ・HPと斬撃／打撃防御力も全キャラクター中最高	・術防御力とHP回復力が少なく、意外と倒されやすい ・防具でFG回復力が伸びにくく、術技・奥義を連発できない

■レベル別パラメータ

LV	HP	攻撃力	術攻撃力	防御力	術防御力	HP回復力	FG回復力
増加量	83.0	6.375	3.1875	3.5	1.0	1.5	2.0
5	855	44	30	30	20	50	70
20	2100	140	77	82	35	72	100
40	3760	267	141	152	55	102	140
60	5420	395	205	222	75	132	180
80	7080	522	269	292	95	162	220
100	8740	650	332	362	115	192	260

※「攻撃力」「防御力」は斬撃と打撃で共通。
※「増加量」は1レベル上がるごとに、各パラメータがいくつずつ増えるかを表す。

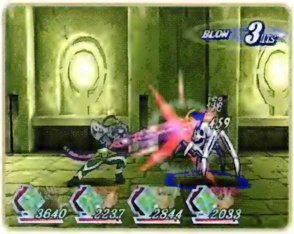
■術技・奥義習得テーブル

（白枠：術技　黄枠：奥義）

LV	習得技	種別
イベント習得	旋風槍	術技
LV1		
2		
3		
4		
5		
6		
7	裂駆槍	術技
8		
9		
10	裂風迅槍衝	奥義
11		
12	轟破槍	術技
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19	轟爆旋風牙	奥義
20		
21	瞬迅槍	術技
22		
23	轟爆迅槍衝	奥義
24		
25	裂風瞬迅殺	奥義
26		
27	錬・鋼体装	術技
28	瞬殺迅槍衝	奥義
29		
30	裂風爆雷陣	奥義
31		
32		
33	天雷槍	術技
33	裂走爆雷陣	奥義
34		
35	滅殺旋風牙 瞬殺轟衝撃	奥義
36	裂走天翔撃	奥義
37	滅翔槍	術技
38		
39		
40	迅雷轟衝撃	奥義
41		
42		
43		
44		
45	轟爆天翔撃	奥義
46		
47	錬・鏡銘弾	術技
48		
49		
50	迅雷瞬迅殺	奥義
51		
52		
53		
54		
LV55	瞬殺天翔撃	奥義
イベント習得	迅雷天翔撃	奥義

通常攻撃　バランスよく優秀な通常技がそろう

ユージーンの通常攻撃はリーチと攻撃範囲に優れるうえ、発生も早く優秀なものがそろう。あえて発生の遅い特技を使わずに、通常攻撃だけで押していくのも決して無謀な策ではない。特に優秀なのは、1段目のなかでは発生がバツグンに早い「斬り上げ」だ。ほかの通常攻撃は攻撃範囲(面積)に優れる斬り系と、リーチ(距離)に優れる突き系に分かれる。初段に「斬り上げ」を使い、2·3段目は敵との距離によって使い分けよう。



これだけ離れていても届く突き系の攻撃。これを連発するだけで敵を寄せつけずに戦える。

■通常攻撃分岐表

1段目

⬆	A	斬り上げ
➡	B	中段突き
⬅	B	中段突き
⬇	C	袈裟斬り

2段目

⬆	D	上段突き	1
➡	E	払い斬り	2
⬅	E	払い斬り	2
⬇	F	下段突き	1

3段目

1	⬆	D	上段突き
1	➡	E	払い斬り
1	⬅	E	払い斬り
1	⬇	F	下段突き
2	⬆	A	斬り上げ
2	➡	F	下段突き
2	⬅	C	袈裟斬り
2	⬇	C	袈裟斬り

ジャンプ攻撃

⬆	G	空中払い
➡	H	空中斬り
⬅	H	空中斬り
⬇	I	空中突き

着地後の2段目

⬆	D	上段突き
➡	E	払い斬り
⬅	E	払い斬り
⬇	F	下段突き

分岐の見方

- 表中の⬆、➡、⬇、⬅は●ボタンと同時に押す方向キーの向きを示す
- 表中のA〜Iは下記の通常攻撃モーション一覧のものと対応している
- 2段目から3段目へのつながりは、2段目の技名うしろに書かれた番号同士が対応している。たとえば、2段目に「払い斬り」を出すと、3段目は2番の組み合わせになる

■通常攻撃モーション一覧

A　斬り上げ

発生　13

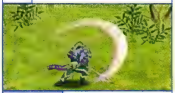
発生が早く、敵を少し浮かせる効果もある。

B　中段突き

発生　20

リーチは最長。背の低い敵には当たらない。

C　袈裟斬り



発生　17

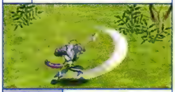
リーチは短いが、敵を大きくのけぞらせる。

D　上段突き

発生　9

発生が早く、多少敵を浮かせる効果がある。

E　払い斬り



発生　10

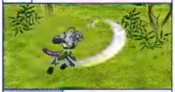
敵の大きさに関係なく当たるのが魅力。

F　下段突き

発生　9

リーチが長く、敵をのけぞらせる効果が高い。

G　空中払い



発生　11

攻撃範囲が広く、敵を浮かせる効果がある。

H　空中斬り

発生　10

発生は早いが、敵に当たるのは遅め。

I　空中突き

発生　10

背の低い敵に、唯一有効なジャンプ攻撃。

※「発生」とは、ボタンを押してから攻撃判定が生じるまでの時間を表す。小さい値になるほど出が早い。

足の速さの違い

ヴェイグやティトレイを使ってからユージーンを操作すると、その移動速度の遅さに驚くことだろう。実はキャラクターによって足の速さは異なり、速い方から「ティトレイ>マオ>ヴェイグ>ユージーン>アニー>ヒルダ」となっている。ユージーンは前衛でもっとも足が遅いわけだが、それをリーチで補っているのだ。

どっしりとかまえて、近づいてくる敵を迎撃していくのがユージーン向けの戦い方だ。

術技 敵との距離で使い分ける

ユージーンの術技は、発生が遅く攻撃範囲が広いものと、発生が早く正面の敵に大ダメージを与えるものに分かれている。前者は敵が密集しているところで使いたいが、発生が遅くつぶされやすい。そのため、近づいてくる敵を退けたり、仲間が攻撃している敵への追撃として使うといい。そして、後者の術技は近距離でのコンボ用。うまく敵に近づけたときに出して、そのまま高威力のコンボにつないでいこう(P.085参照)。

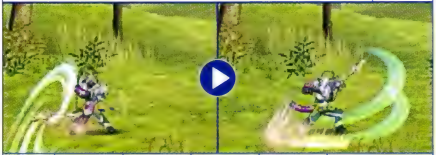
表項目補足

攻撃力 通常攻撃1段目を100としたときの威力
衝撃値 これが高いほど敵のRGが上がりやすい
発　生 ボタンを押してから攻撃判定が出るまでの時間
鋼　体 敵の攻撃を受けてものけぞらない時間
硬　直 攻撃終了後、自分が動けるようになるまでの時間
ヒット 最大ヒット数。敵の大きさなどで誤差が出る
範　囲 上空から見た攻撃の届く範囲を、図と文字で表している
※発生・鋼体・硬直の単位は60分の1秒(フレーム)。

■術技一覧(ゲーム中表示順)

旋風槍
センプウソウ

習得LV: イベント



属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
風	240	130	12	13	隣接ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	33	13	32	2	
備考	隣接ラインには1ヒット				

槍を振り回して、正面から隣接ラインにいる敵までをなぎ払う風属性の特技。攻撃範囲は広いが発生は遅いので、離れた位置から出して、敵の接近をはばむように使うといい。なお、2ヒットするのは正面の敵に対してのみ。隣接ラインへの攻撃はおまけくらいに考えておこう。

轟破槍
ゴウハソウ

習得LV: 12

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
地	350	200	18	20	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	10	22	36	2	
備考	敵を吹き飛ばす				

槍を地面に突き刺して、自分の前後に地属性の鋼を撃ち出す。発生が10となっているが、これは槍を回す部分の発生のこと。この時点の攻撃範囲はせまく、敵に密着しないとヒットしないので要注意。鋼体時間の長さと敵を吹き飛ばす効果を活かし、囲まれたときの脱出用に使うといい。

裂駆槍
レックソウ

習得LV: 7

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
–	300	170	14	15	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	27	10	40	2	
備考	–				

高速で突進しながら、槍を最大限に突き出して攻撃する。発生は遅めだが、4～5キャラクター分離れている敵にも当たり、「中段突き」のようにリーチの長い通常攻撃からでも問題なくつながる。離れた場所から攻撃できるのが大きな長所だ。攻撃範囲のせまい奥義にもつなげやすい。

瞬迅槍
シュンジンソウ

習得LV: 21

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
–	400	240	21	12	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	16	4	40	3	
備考	–				

前進しながら正面の敵を3回斬りつける特技。前進する距離が長く、敵を遠くまで運ぶため、味方と離れたり敵の集団に突っ込んでしまうのが欠点だ。この欠点は「瞬迅槍」で敵陣に切り込んだあと、攻撃範囲の広い奥義で周囲の敵を一掃することでカバーできる。ぜひ活用してほしい。

フォルスキューブ解説

攻撃的な特殊能力がそろっているため、うまく設定すれば、より優れた攻撃役になれる。特に「ダメージ」は術技の攻撃力を純粋に増やすことができ、効果も体感しやすい特殊効果だ。また、発生の遅い術技が多いので、鋼体を延長できる「リベル」も相性がいい。さらに、「フロート」があると各種奥義からコンボをつなげるようになる。したがって、これらを含む、A、D、Eの組み合わせを使うといいだろう。初心者から上級者まで広くオススメできる。

■頂点の特殊効果一覧

表	ダメージ	スタン	フロート	ホールド
	ダメージ増加	敵RG減少	敵を浮かせる	敵硬直延長
裏	ガンビット	ブレイク	バースト	リベル
	敵術防減少	敵鋼体削減	敵RG増加	自鋼体延長

■特殊効果の組み合わせ一覧

A	ダメージ	スタン	フロート	ホールド
B	フロート	ホールド	バースト	ガンビット
C	バースト	ガンビット	リベル	ブレイク
D	リベル	ブレイク	ダメージ	スタン
E	バースト	リベル	フロート	ダメージ
F	スタン	ブレイク	ホールド	ガンビット

天雷槍
テンライソウ

習得LV 33

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
光	420	280	24	18	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	18	18	48	3	
備考	敵を大きく浮かせる				

斬り上げで敵を高く浮かせ、光属性の落雷で追撃する。敵の滞空時間が非常に長い、優秀な浮かせ技だ。ただしリーチが短く、密着しないと3ヒットにならないので、間合いをよく見ておこう。なお、前進防御キャンセルで硬直を消せば、敵が着地する前に通常攻撃で追撃できる。

錬・鋼体装
レン・コウタイソウ

習得LV 27

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
地	−	400	50	−	自分自身
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	−	−	−	−	
備考	錬術（FG全快時のみ使用できる）				

15秒間、敵からの導術攻撃にのけぞらない状態になる。ダメージは25%軽減されるため、術防御力が低いユージーンには貴重な錬術だ。マニュアル操作の場合、導術を被弾している最中に◎ボタンを押せば、残りのダメージを防御できる効果も重宝する。特にボス戦で役立つ能力だ。

滅翔槍
メッショウソウ

習得LV 37

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
−	500	320	20	25	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	25	34	40	2	
備考	敵をダウンさせる				

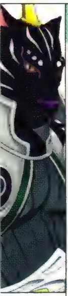
槍の柄で敵を跳ね上げて、空中斬りで叩き落とす二段攻撃。鋼体が発生よりも長いため、つぶされることなく空中斬りまで出せるのが強みだ。なお、二段目の空中斬りが当たると、敵は地面でバウンドしてからダウンする。奥義をつなぐなら、ダウン前のバウンド中に出すようにしよう。

錬・鏡銘弾
レン・キョウメイダン

習得LV 47

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
地	−	570	68	−	自分自身
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	−	−	−	−	
備考	錬術（FG全快時のみ使用できる）				

12秒間、防御したときに敵の攻撃を弾くようになる。この効果が発動すると、敵が一瞬硬直するため、確実に反撃することが可能だ。弾き返す確率は、自分のRGが高く敵のRGが低いほど高くなる。敵の攻撃が激しいときはRGを高くして使い、HP回復狙いならRGを低くして使おう。



奥義 使いどころの難しいテクニカルな奥義

特徴がそれぞれ大きく異なり、有効に使える状況がかぎられるユージーンの奥義。そのなかで使いやすいのは、自分を中心として周囲の敵を攻撃する「轟爆旋風牙」と「轟爆迅槍衝」だ。反対に、自分や敵が大きく移動してしまう「瞬殺迅槍衝」などの奥義は、使用後に敵に囲まれる危険があるので多用は禁物。なお、ユージーンの奥義の多くは、前進防御キャンセルで自硬直を大幅に軽減できる。ぜひ活用してほしい。

表項目補足

- **攻撃力** 通常攻撃1段目を100としたときの威力
- **衝撃値** これが高いほど敵のRGが上がりやすい
- **発　生** ボタンを押してから攻撃判定が出るまでの時間
- **鋼　体** 敵の攻撃を受けてものけぞらない時間
- **硬　直** 攻撃終了後、自分が動けるようになるまでの時間
- **ヒット** 最大ヒット数。敵の大きさなどで誤差が出る
- **範　囲** 上空から見た攻撃の届く範囲を、図と文字で表している

※発生・鋼体・硬直の単位は60分の1秒(フレーム)。

■奥義一覧(ゲーム中表示順)

裂風迅槍衝
レップウジンソウショウ

派生元	習得LV
旋風槍 / 裂駆槍	10

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
風	500	380	20	13	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	43	16	40	4	
備考	—				

槍に疾風をまとわせて、踏み込みながら正面の敵を貫く。発生がかなり遅いのが難点で、特技からはつながるものの、コンボ中にほかの敵から攻撃されて止まることも多い。なお、レベル2以上の「ホールド」と組み合わせ、硬直を前進防御キャンセルで消せば、通常攻撃での追撃が可能。

裂風瞬迅殺
レップウシュンジンサツ

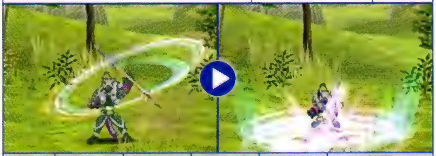
派生元	習得LV
旋風槍 / 瞬迅槍	25

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
風	620	460	24	15	隣接ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	17	16	40	5	
備考	隣接ラインへの攻撃は2段目のみ				

その場で縦→横と斬ったあと、踏み込みながら縦斬りを放つ連続攻撃。発生が早く攻撃力も高いので、序盤では頼れる特技だ。ただし初段では踏み込まないため、「裂駆槍」からつなぐといい。また、3段目の縦斬りは、ごくせまい攻撃範囲ではあるが自分の背後にも攻撃する特性を持つ。

轟爆旋風牙
ゴウバクセンプウガ

派生元	習得LV
旋風槍 / 轟破槍	19



属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
風	560	420	22	9	隣接ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	10	20	40	4	
備考	—				

「轟破槍」と同じモーションで槍を突き刺し、鋼の代わりに衝撃波を発生させる。攻撃範囲は自分を中心とした円形で、隣接ラインにも攻撃できる優れた技。このようにすばやく複数ラインに攻撃できる奥義は、この先レベル45で習得する「轟爆天翔撃」までないので、しばらく重宝する。

裂風爆雷陣
レップウバクライジン

派生元	習得LV
旋風槍 / 天雷槍	30

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
風	660	500	26	15	隣接ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	18	16	40	2	
備考	—				

すばやい縦斬りのあと、横になぎ払いながら隣接ラインにも雷を落とす。雷を落とす奥義でありながら、光属性ではなく風属性のダメージを与えるのが特徴的だ。ただし、縦斬りとなぎ払いは連続ヒットにならないのが注意点。敵の隣のラインから出して、雷をかすらせるのが有効だ。

滅殺旋風牙
メッサツセンプウガ

派生元	習得LV
旋風槍	35
滅翔槍	

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
風	740	540	28	15	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	10	30	40	6	
備考	—				

「滅翔槍」で敵を叩き落とし、竜巻で追撃する。6ヒットさせるには密着状態で出そう。「フロート」と組み合わせれば、硬直を前進防御キャンセルして通常攻撃で追撃できる。

裂走爆雷陣
レッソウバクライジン

派生元	習得LV
裂駆槍	33
天雷槍	

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
光	740	540	28	15	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	24	20	40	5	
備考	—				

「裂駆槍」で突進して、さらに落雷を見舞う奥義。「フロート」か「ホールド」の特殊効果と組み合わせれば、落雷も連続ヒットになる。前進防御キャンセルでの追撃もOK。

轟爆迅槍衝
ゴウバクジンソウショウ

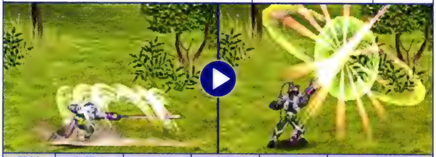
派生元	習得LV
裂駆槍	23
轟破槍	

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
—	620	460	24	15	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	7	16	40	4	
備考	—				

「轟破槍」のあと、前後に衝撃波を放って敵を吹き飛ばす。コンボ狙いなら密着状態から出すといいが、コンボにこだわらなくても、前後の敵を一掃する攻撃として強力。

裂走天翔撃
レッソウテンショウゲキ

派生元	習得LV
裂駆槍	36
滅翔槍	



属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
—	880	580	30	15	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	24	24	40	4	
備考	敵を手前のラインに吹き飛ばす				

「裂駆槍」で敵を浮かせて、上段突きで追撃し、敵を手前のラインに叩き落とす。一番手前のラインならライン移動しないため、奥義後に前進防御キャンセルで追撃可能だ。

瞬殺迅槍衝
シュンサツジンソウショウ

派生元	習得LV
裂駆槍	28
瞬迅槍	

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
—	680	500	26	15	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	17	16	40	3	
備考	1段目で手前、2段目で奥のラインに吹き飛ばす				

前進しながら縦斬りを2回放ち、最後に突きを繰り出す。最初の縦斬りで敵を手前のラインに、2回目で奥のラインに吹き飛ばす効果を持つ、敵の隊列を乱せる奥義だ。

瞬殺轟衝撃
シュンサツゴウショウゲキ

派生元	習得LV
轟破槍	35
瞬迅槍	

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
地	740	540	28	15	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	17	30	40	5	
備考	背面に回り込む				

「瞬迅槍」で敵を切り抜けて背面に回り込み「轟破槍」を放つ。乱戦時に効果を発揮する技だ。「フロート」と組み合わせると、前進防御キャンセルで追撃ができるようになる。

迅雷轟衝撃
ジンライゴウショウゲキ

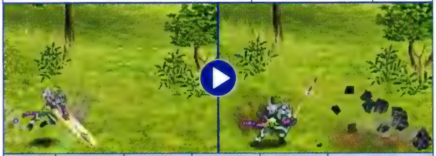
派生元	習得LV
轟破槍	40
天雷槍	

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
地光	800	580	30	15	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	25	16	40	6	
備考	鋼の当たり方によっては最大9ヒットする				

「天雷槍」で打ち上げたあと、鋼で追撃する。「フロート」があれば鋼がほぼ全段ヒットし、前進防御キャンセルで追撃も可能。逆に、浮かない敵には鋼がほとんど当たらない。

瞬殺天翔撃
シュンサツテンショウゲキ

派生元	習得LV
瞬迅槍	55
滅翔槍	

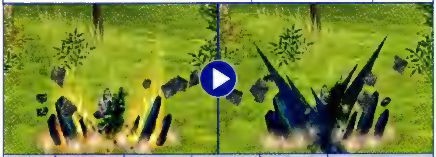


属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
地	840	640	34	15	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	10	40	40	6	
備考	敵を吹き飛ばす				

発生の早い空中下段突きで飛び込んで、直線上に鋼の衝撃波を放つ奥義。軽い敵ほどヒット数が多くなりやすく、遠くまで吹き飛ばしやすいことを覚えておこう。

轟爆天翔撃
ゴウバクテンショウゲキ

派生元	習得LV
轟破槍	45
滅翔槍	



属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
地	860	620	32	15	隣接ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	7	20	40	7	
備考	—				

「轟破槍」を2連続で繰り出す。2段目は隣接ラインにも効果がある強化型だ。周囲の敵を蹴散らす目的で使おう。「フロート」と前進防御キャンセルがあれば追撃も可能。

迅雷天翔撃
ジンライテンショウゲキ

派生元	習得LV
天雷槍	イベント
滅翔槍	

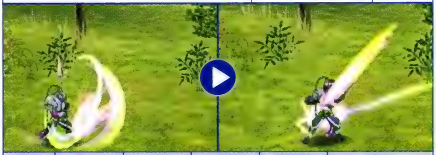
属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
地光	1200	840	30	15	隣接ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	10	60	40	9	
備考	—				

ユージーンの試練（P.305参照）が終わると習得できるようになる奥義。レベルでいえば、47ぐらいだろう。

槍の柄ですばやく打ち上げて、落雷と巨大な隕石で追撃する。この隕石は着弾地点を中心として、隣接ラインの敵にも複数ヒットする強力な一撃だ。なお、発生は早いが初段の踏み込みが甘いので、クリーンヒットを狙うなら「斬り上げ」がちょうど当たるぐらいの距離から出すといい。また、初段の打ち上げで敵が浮かないと隕石が当たりにくいので、「フロート」の特殊効果と組み合わせておくか、「天雷槍」からこの奥義につなげるのがオススメだ。

迅雷瞬迅殺
ジンライシュンジンサツ

派生元	習得LV
瞬迅槍	50
天雷槍	



属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
光	860	620	32	15	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	16	16	40	7	
備考	—				

少しずつ前進しながら二段斬り→五段突きと繰り出す、連続攻撃系の奥義。「フロート」と組み合わせて前進防御キャンセルすれば、さらに追撃してヒット数を伸ばせる。

Extra Control　ユージーンを使うなら“マニュアル”で

ユージーンのリーチを活かすなら、敵との間合いを細かく調整できるマニュアル操作がオススメ。なぜなら、セミオート操作だと間合いの調整がしにくく、通常攻撃3回→「天雷槍」という標準的なコンボすら当たらないことがあるからだ。マニュアルなら、「天雷槍」を使うときには敵に密着、「裂駆槍」を使うなら「裂駆槍」が届くギリギリの距離から攻撃開始、という柔軟な対応が可能になる。

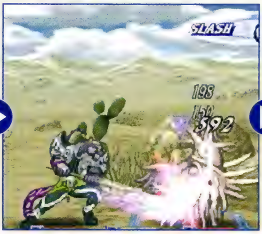
別ラインにいる敵を「旋風槍」で攻撃するのも、マニュアル操作のみ可能。

■セミオートでの失敗例

ダッシュで接近

敵と離れているとダッシュで接近を図る。ダッシュ距離は、敵との距離によって違うため安定しない。

通常攻撃×3



◎ボタンを連打すると「斬り上げ」→「下段突き」→「下段突き」が出る。これにより敵との距離が開いてしまう。

天雷槍

斬り上げ部分は当たるものの、落雷が当たらず……。最悪の場合、斬り上げすら当たらないこともある。

ふところに飛び込んでコンボを狙え

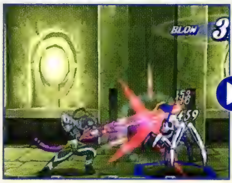
マニュアル操作ならではの攻撃方法として「裂駆槍」をギリギリ届く距離から撃ち、一気に敵のふところに飛び込んで奥義へとつなぐ方法がある。これを使えば、反撃されずに奥義による大ダメージを与えられるのだ。これをセミオート操作でやろうとすると、敵に近づいてから「裂駆槍」を出すため、長いリーチがムダになってしまう。

■敵のふところへ飛び込む

敵の射程外からひたすら攻撃

通常攻撃の「中段突き」が持つ長大なリーチを活かし、それだけで戦うという戦法もある。基本コンボは「中段突き」→「上段突き」→「上段突き」→「旋風槍」で、敵を寄せつけずに戦うのだ。ちなみに、これをセミオート操作でやろうとしても、必要以上に近づいて通常攻撃を出すため、リーチの長さは活かしにくくなる。

■敵の射程外から攻撃する



おすすめ戦術 最前線ではなく一歩引いて攻撃

ユージーンの長所はなんといっても攻撃力の高さとリーチの長さ。しかし、術撃防御力とHP回復力が低く、最前線に出るのは危険だ。そこで、最前線はヴェイグにまかせて、彼が攻撃している敵に追撃を加えたり、後衛の方へ向かう敵を抑える壁として立ち回ろう。

■特徴のまとめ

- ●攻撃力が高く、リーチや攻撃範囲に優れる
- ●HPと斬撃／打撃防御力は高い
- ●術撃防御力とHP回復力が低く、打たれ弱い

セット例／自分で操作 中距離を保って攻撃補助に徹する

HP回復力の乏しいユージーンを操作するなら、ダメージを受けること自体を避けたい。したがって、仲間が攻撃している敵をリーチの長い通常攻撃で追撃して、反撃を受ける機会をなくそう。その際、敵が前方に固まっているなら「裂駆槍」から各種奥義までつなげて大ダメージを狙うのもいい。また、近づいてくる敵がいたら「旋風槍」や「轟破槍」で接近をはばむことも重要だ。

こまめにクールチャージを行ってRGを下げ、防御力とHP回復力を上昇させること。

■戦闘前の準備

術技

敵に突進するための「裂駆槍」は必須といえる。「滅翔槍」は奥義「迅雷天翔撃」を使うためにセットしているだけなので、ほかの奥義が使いたければ変えてしまっても問題ない。

セット位置	術技名
UP	滅翔槍
FRONT	裂駆槍
BACK	錬・鋼体装
DOWN	旋風槍

隊列

中央付近に配置して、なるべく多くの仲間と隊列効果を作り、HPの回復分配を十分に受けられるようにしよう。種類は術防御力アップかHP回復力アップがオススメ。

セット例／オートにする オートでも中距離で立ち回らせる

オート操作にする場合、プレイヤーが操作するよりも防御が巧みになるという利点はある。しかし、それでも術防御力とHP回復力の低さは補えず、気がついたら戦闘不能になっていることが多い。ここはやはり、前線からは一歩引かせて、追撃と迎撃をメインに戦わせるのが良策だ。術技は攻撃範囲の広い「旋風槍」や「轟破槍」を優先して、敵に突進してしまう「裂駆槍」や「瞬迅槍」のセットは控えた方がいいだろう。

ユージーンが敵を抑えきれていないようだったら、操作キャラクターで援護に向かおう。

■戦闘前の準備

術技

緊急回復用の「錬・鋼体装」は気休め程度だがセットしておく。奥義は敵に突進するタイプのものは避けよう。

- 旋風槍
- 錬・鋼体装

隊列・作戦

自分で操作するときと同じく、中央やや右よりに配置する。もし、アニーをメンバーに入れるなら、アニーとの隊列効果を作ってHP回復の分配を受けるようにすること。また、戦術設定に関しては、自分が前衛なら「前衛についていけ」、後衛なら「後衛を援護せよ」を指示しておくといい。

作戦行動	前衛についていけ
攻撃頻度	バランスよく戦え
術技条件	先制を狙え

厳選！実用コンボ集

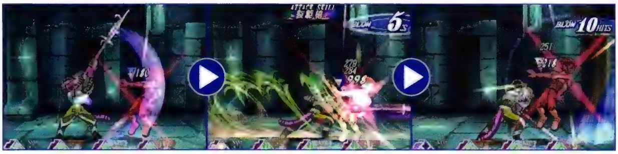
Combo Collection

1 | 使いやすさ重視の汎用コンボ

総攻撃力	ヒット数	難易度
1160	10	★

使いやすい特技「裂駆槍」からレベル25で習得する奥義「裂風瞬迅殺」につなぐ基本的なコンボ。これよりも強力な「滅殺旋風牙」や「迅雷瞬迅殺」といった奥義を習得したら、順次入れ替えて使っていこう。つまり、奥義につなぐ場合は「裂駆槍」から出すとつなぎやすい、ということだ。

通常攻撃×3　裂駆槍　裂風瞬迅殺



発生の早い「斬り上げ」から始めれば、あとはどの通常攻撃でもかまわない。

発生が遅いのですぐに出すこと。「スタン」の特殊効果をつけておくといい。

「フロート」と組み合わせれば、前進防御キャンセル後にさらにつなげられる。

2 | 打ち上げ隕石コンボ

総攻撃力	ヒット数	難易度
2520	16～21	★★

「天雷槍」の硬直を前進防御キャンセルで消して、もう1度「天雷槍」で追撃し、最後に隕石を落とす奥義「迅雷天翔撃」でトドメを刺す。これの変化形で、特技から特技を出せるようになる護符「ダブルトリック」を装備して、「裂駆槍」→「天雷槍」→「迅雷天翔撃」というコンボもオススメだ。

通常攻撃×3→天雷槍　通常攻撃×3→天雷槍　迅雷天翔撃

「天雷槍」は「スタン」と組み合わせておくと、敵がラッシュバーストしにくい。

前進防御キャンセル後、すぐに「斬り上げ」で追撃。「天雷槍」を当てて奥義へ。

敵との距離や、敵の大きさによって変わってしまうが、18ヒット前後は出る。

3 | 回り込み隕石コンボ

総攻撃力	ヒット数	難易度
3240	16～24	★★★

「フロート」の特殊効果をつけた奥義「瞬殺轟衝撃」を前進防御キャンセルして、「天雷槍」→「迅雷天翔撃」のコンボで追撃する。奥義を2回当てるため、総攻撃力はすさまじい。敵が途中でラッシュバーストしてしまいやすいので、自分と敵のRGがなるべく低い状態からコンボを開始しよう。

通常攻撃×3→裂駆槍　瞬殺轟衝撃→通常攻撃×3　天雷槍→迅雷天翔撃

「裂駆槍」は遠目から出すといい。敵のRGが高いときは通常攻撃を省くのも手だ。

進行方向と逆向きに前進防御の操作をしていれば、前進防御キャンセルができる。

「天雷槍」に「スタン」の特殊効果をつけて、敵のRGを減らしておくのがポイント。

キャラクター解析

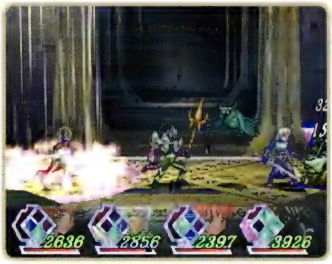
Character Analysis　Annie

アニー

杖による通常攻撃は期待できないが、仲間の能力を強化する陣術が使える、唯一のサポート専門キャラクターだ。

能力　メンバー随一のサポート能力

アニー自身の能力は全体的に低め。攻撃面では、打撃攻撃力の高い杖を装備できるものの、通常攻撃の振りが遅いため活躍は難しい。また、防御面では斬撃／打撃／術防御力のバランスはとれているが、どの数値も平均以下となっている。このように戦闘能力は低めなアニーだが、HP回復や能力強化ができる陣術を使えることが最大の魅力。自分自身で敵を倒すのではなく、仲間をパワーアップさせて戦闘を進めるサポート役に徹するのだ。



HP回復力はそこそこ高いので、敵にジャマされることなく術技を出していれば、そう簡単に戦闘不能になることはない。

長所	短所
・仲間をサポートする陣術を使うことができる ・HPとHP回復力はそこそこあり、すぐには倒されない	・攻撃面は期待薄 ・移動速度が遅く、敵から逃げるのが難しい

■レベル別パラメータ

LV	HP	攻撃力	術撃攻撃力	防御力	術撃防御力	HP回復力	FG回復力
増加量	57.0	3.1875	3.75	2.1875	2.0	3.0	2.0
5	527	28	50	30	30	40	70
20	1382	76	106	62	60	85	100
40	2522	139	181	106	100	145	140
60	3662	203	256	150	140	205	180
80	4802	267	331	194	180	265	220
100	5942	331	406	237	220	325	260

※「攻撃力」「防御力」は斬撃と打撃で共通。
※「増加量」は1レベル上がるごとに、各パラメータがいくつずつ増えるかを表す。

■術技・奥義習得テーブル

（白枠：術技　黄枠：奥義）

LV	術技・奥義
最初から	パワー・クラフト（術技） ガード・ヴァッサー（術技）
15	ライフ・マテリア（術技）
18	チャージ・ヴィント（術技）
20	レデュース・レーゲン（奥義） シェイプ・レーゲン（奥義）
21	マインド・ガイスト（術技）
22	ペイン・レーゲン（奥義）
23	ブラスト・レーゲン（奥義）
24	レジスト・ヴィレ（術技）
25	バースト・レーゲン（奥義）
26	ガンビット・レーゲン（奥義）
28	R・エリキシル（術技）
30	スタン・レーゲン（奥義）
33	D・レーベン（術技）
35	ヒール・レーゲン（奥義）
40	フラッシュ・レーゲン（奥義） アーツ・レーゲン（奥義）
45	ブレイク・レーゲン（奥義）
LV50	ファスト・レーゲン（奥義）

1
Chapter 2 解析
3
4
5
6

通常攻撃　発生が遅く接近戦は不向き

両手持ちの杖による攻撃は全体的に発生が遅く、リーチも短い。動きの緩慢な敵ならなんとか相手にできるが、すばやい攻撃を繰り出してくる敵にはとても歯が立たないだろう。もし、敵に接近されて攻撃せざるを得なくなったときは、「中段突き」→「払い打ち」を出して、すぐに敵から離れるようにしよう。

「打ち上げ」を当てると、わずかに敵が浮く。仲間が攻撃している敵になら狙ってもいい。

空を飛んでいる敵に近づかれたら、「空中打ち」で叩き落としてから、距離を離そう。

■通常攻撃分岐表

1段目

方向	記号	技名	番号
↑	A	打ち上げ	1
→	B	中段突き	2
←	B	中段突き	2
↓	C	打ち下ろし	2

2段目

番号	方向	記号	技名
1	↑	C	打ち下ろし
1	→	B	中段突き
1	←	B	中段突き
1	↓	C	打ち下ろし
2	↑	A	打ち上げ
2	→	A	打ち上げ
2	←	D	払い打ち
2	↓	D	払い打ち

ジャンプ攻撃

方向	記号	技名
↑	E	空中打ち
→	E	空中打ち
←	F	空中突き
↓	F	空中突き

分岐の見方　・表中の↑、→、↓、←は◎ボタンと同時に押す方向キーの向きを示す　・表中のA～Fは下記の通常攻撃モーション一覧と対応している。　・1段目から2段目へのつながりは、1段目の技名うしろに書かれた番号同士が対応している。

■通常攻撃モーション一覧

A　打ち上げ

発生　27

発生は非常に遅いが、敵を少しだけ浮かせる。

B　中段突き

発生　27

リーチの長さがウリ。これを1段目にしよう。

C　打ち下ろし

発生　27

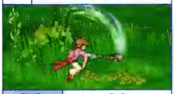
空中の敵も小さい敵にも当てることができる。

D　払い打ち

発生　17

2段目専用だが、発生は早い方だ。

E　空中打ち



発生　11

攻撃範囲が広い。空を飛んでいる敵にはコレ。

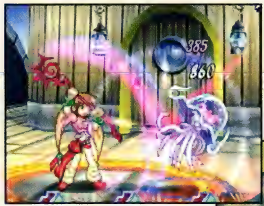
F　空中突き

発生　8

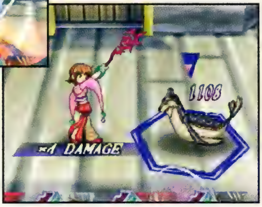
発生は最速。背の低い敵にはこちらを。

意外に使える？　アニーの攻撃

アニーの通常攻撃がオススメできないのは、攻撃力が低いからではなく、発生の遅さがネックになっているためだ。攻撃力自体は、装備によってはヴェイグに匹敵するほど高くなる。敵と1対1ではとても戦えないが、仲間が攻撃している敵に追撃を加えるぐらいなら意外に効果的なのだ。「パワー・クラフト」で攻撃力を上げて、攻撃補助に加わるのも悪くない……かもしれない。

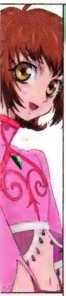


敵の弱点となる属性を武器につけておくと、かなり大きなダメージを与えることも。



武器に強力な潜在能力が覚醒したら、それを発動させるために攻撃するのもいい。

※「発生」とは、ボタンを押してから攻撃判定が生じるまでの時間を表す。小さい値になるほど出が早い。



術 技 能力強化だけでなくHP回復も

アニーの陣術はそれぞれ対応する能力を強化し、状態異常を治療する効果がある。それに加えて、HP回復力が高いため、仲間に多くのHP回復量を分配することもできる。しかも、弧法陣内に入っているあいだは少しずつHPが回復するので、継続的なHP回復手段としても重要度が高いのだ。なお、陣術の効果は弧法陣に入った瞬間から発生する。また、HP回復以外の効果は、弧法陣から出ても一定時間続くので覚えておこう。

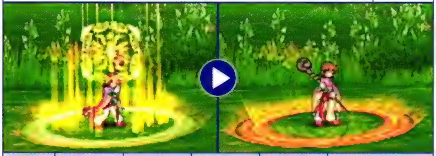
表項目補足

効　力	能力の強化具合を表す。135なら能力を35%強化
発　生	詠唱が終わってから攻撃判定が出るまでの時間
詠唱時間	ボタンを押してから導術／錬術が発動するまでの時間
硬　直	攻撃終了後、自分が動けるようになるまでの時間
範　囲	陣術の効果範囲は、すべてアニーを中心とした円

※発生・詠唱時間・硬直の単位は60分の1秒(フレーム)。
※以下のパラメータは同一値のため省略している。「半径」はすべて「96」、「効果時間」はすべて「10」、「防御」はすべて「1」。

■術技一覧(ゲーム中表示順)

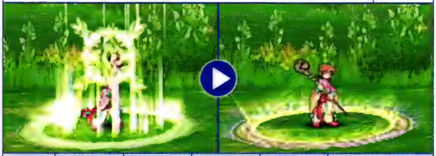
パワー・クラフト
習得LV 最初から



属性	効力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
火	135	300	40	–	隣接ライン
	発生	詠唱時間	硬直	ヒット	
	–	60	48	0	
備考	攻撃力上昇／攻撃力減少効果と熱毒を解除				

攻撃力を上げる陣術だが、それよりも熱毒を治療する効果を重視したい。熱毒はRGが上がりつづけ、100になるとものすごい勢いでダメージを受ける危険な状態異常。しかもHPがまったく回復しなくなってしまうのだ。装備で熱毒を防げないときは、この陣術が頼りになってくれる。

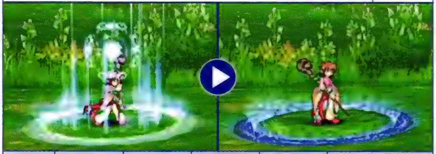
マインド・ガイスト
習得LV 21



属性	効力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
光	135	300	45	–	隣接ライン
	発生	詠唱時間	硬直	ヒット	
	–	60	48	0	
備考	術攻撃力上昇／術攻撃減少効果とマヒを解除				

術攻撃力を上昇させ、マヒの状態異常を治療する。導術による攻撃は広範囲に及ぶものが多いため、その攻撃力を上げれば、敵に与える総合ダメージはかなり多くなる。マオやヒルダがパーティにいるときは有力な陣術だ。特に2人同時にパーティに入るときは、ぜひ活用してほしい。

ガード・ヴァッサー
習得LV 最初から



属性	効力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
水	135	300	55	–	隣接ライン
	発生	詠唱時間	硬直	ヒット	
	–	60	48	0	
備考	防御力上昇／防御力減少効果と凍結を解除				

防御力を上昇させる陣術。HP回復も55とかなり多く、術以外で攻撃してくる敵との戦闘で使えば、そうそう倒されなくなるだろう。「ヒール」や「レット」の特殊効果と組み合わせて、アニー自身の生存率を上げるために使うのも有効な使い方だ。そのほか、凍結を治す効果も持っている。

レジスト・ヴィレ
習得LV 24

属性	効力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
闇	135	300	30	–	隣接ライン
	発生	詠唱時間	硬直	ヒット	
	–	60	48	0	
備考	術防御力上昇／術防御減少効果と恐慌を解除				

術防御力を上昇させるが、HP回復は低め。それでも、強力な導術を使うボスとの戦いでは、欠かさずに使っておきたい陣術だ。また、恐慌を治療する効果も優秀。恐慌はRGが下がりつづけ、0になると気絶するというやっかいな状態異常で、これを追加効果に持つ敵は少なくないためだ。

フォルスキューブ解説

陣術を強化するタイプの特殊効果が多く、どれも効果がわかりやすい。オススメなのはHP回復が上がる「ヒール」と陣術の半径を広げる「ワイド」、そして効力を上げる「サポート」だ。これらのうち2つを含む、AやDの組み合わせが扱いやすいだろう。また、アニーをオート操作にする場合は、陣術がターゲットを追尾するようになる「エイミング」もいい。陣術が敵の周辺に移動してくるので、操作キャラクターが入りやすくなるのだ。

■頂点の特殊効果一覧

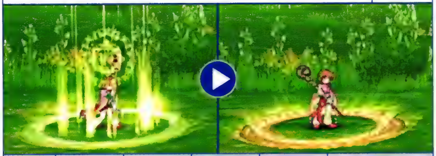
表	サポート	レット	エクストラ	ヒール
	効力上昇	自分追尾	効果時間延長	HP回復上昇
裏	フィジカル	ワイド	エイミング	ブロック
	攻撃効果	半径増加	敵追尾	解除軽減

■特殊効果の組み合わせ一覧

A	サポート	レット	エクストラ	ヒール
B	エクストラ	ヒール	エイミング	フィジカル
C	エイミング	フィジカル	ブロック	ワイド
D	ブロック	ワイド	サポート	レット
E	エイミング	ブロック	エクストラ	サポート
F	レット	ワイド	ヒール	フィジカル

ライフ・マテリア

習得LV 15



属性	効力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
地	135	300	60	－	隣接ライン
	発生	詠唱時間	硬直	ヒット	
	－	68	48	0	
備考	HP回復力上昇／HP回復力減少効果と鈍足を解除				

HP回復力を上昇させる陣術だ。HP回復力はメンバーの生死に大きく影響する数値。「レット」と組み合わせて、仲間全員に効果を配っておくだけで、全員が倒されにくくなる。なお、鈍足は足が遅くなるほかにHPの回復分配を受けられなくなる状態異常。これが治せるのも重要だ。

D・レーベン

ドラッグ・レーベン

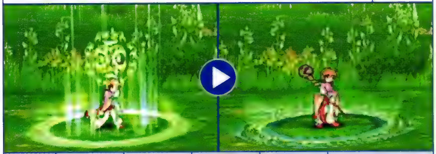
習得LV 33

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
水	200	370	60	0	全ライン
	発生	詠唱時間	硬直	ヒット	
	66	160	48	4	
備考	錬術（FG全快時のみ使用できる）				

ターゲット周辺の空間に陣を描き、触れた敵のHPを吸収する。唯一の攻撃型の術技だが、攻撃力はわずか200で、詠唱時間はマオやヒルダの高位の導術並に長い。その代わり全ラインに効果があり、複数の敵を巻き込める長所があるので、乱戦時に前衛の援護のつもりで使うといい。

チャージ・ヴィント

習得LV 18



属性	効力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
風	135	300	40	－	隣接ライン
	発生	詠唱時間	硬直	ヒット	
	－	60	48	0	
備考	FG回復力上昇／FG回復力減少効果と衰弱を解除				

FGが早く回復するということは、術技使用でHPを回復する機会が増えることにもなる。攻防両方を強化できるお得な陣術なのだ。さらに、HP回復力も高く、どんな場面でも効果を発揮できるので、つねに1つはセットしておくといい。衰弱解除の効果は、おまけ程度に考えておこう。

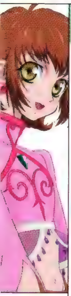
R・エリキシル

ライズ・エリキシル

習得LV 28

属性	効力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
水	－	900	70	－	隣接ライン
	発生	詠唱時間	硬直	ヒット	
	－	120	48	0	
備考	錬術（FG全快時のみ使用できる）				

一定範囲内にいる戦闘不能の仲間を復活させる錬術。通常戦闘でも1つ、ボス戦では2～3つはセットしておきたい。というのも、FG消費が900と多いため、1度使うとなかなか再使用できないのだ。なお、詠唱時間が2秒と長めなので、敵から離れて攻撃を受けない場所で使うこと。



奥義 能力減少効果はボス戦で

アニーの奥義は、雨のフォルスによってさまざまな効果を持った雨を降らせるというもの。効果は仲間全体か敵全体という広範囲に及ぶが、効果時間が数秒程度しかなく、使いどころが難しい。そうした奥義のなかでは、8秒間とはいえ敵の能力を著しく下げる効果を持つ「シェイブ・レーゲン」などがボス戦で役立つことがある。また、敵のRGを下げる「スタン・レーゲン」も仲間のコンボを補助する目的で使えるだろう。

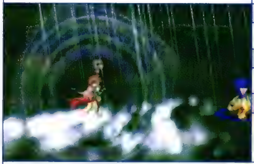
表項目補足

詠唱時間 ボタンを押してから効果が発動するまでの時間。単位は60分の1秒（フレーム）
効　果 秒数、効果が及ぶ範囲、変化する能力などを表す

※アニーの奥義には、攻撃力・衝撃値・発生・硬直・ヒット数といった数値は存在しない。

■奥義一覧（ゲーム中表示順）

レデュース・レーゲン



派生元	習得LV
パワー・クラフト / ライフ・マテリア	20

属性	FG	HP回復	詠唱時間
地火	400	20	75

効果：8秒間、敵全体の攻撃力を30%減少させる

敵の通常攻撃で倒されるときは、たいてい敵にはさまれて身動きがとれないことが原因であって、敵の攻撃力が高いせいではない。優先度はあまり高くない奥義だ。

アーツ・レーゲン

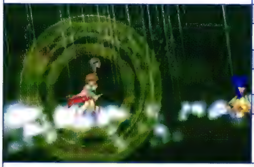
派生元	習得LV
パワー・クラフト / マインド・ガイスト	40

属性	FG	HP回復	詠唱時間
地	400	35	75

効果：降雨中、仲間全体がRGに関係なく奥義を出せる

効果の継続時間が雨のエフェクト中だけというのが厳しい。奥義を含めたコンボを狙う際に、自分のRGを低めに保って敵のRGを上がりにくくしたいときに使うといい。

ペイン・レーゲン



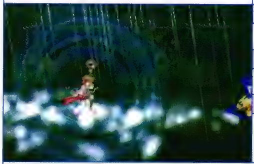
派生元	習得LV
パワー・クラフト / チャージ・ヴィント	22

属性	FG	HP回復	詠唱時間
地	400	50	75

効果：降雨中、敵全体ののけぞり時間（硬直）を延長する

雨が降っているうちに敵を攻撃すると、雨が終わるまで敵が硬直する。このあいだは、ほぼなんでもつながる。ヒルダの通常攻撃から導術がつながる（P.111参照）ほどだ。

シェイブ・レーゲン



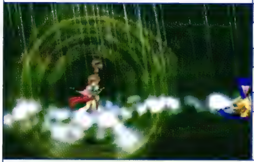
派生元	習得LV
ガード・ヴァッサー / ライフ・マテリア	20

属性	FG	HP回復	詠唱時間
地水	400	20	75

効果：8秒間、敵全体の防御力を30%減少させる

敵の防御力を下げる効果は、いわば仲間全員に「パワー・クラフト」をかけるのと同じ。「サポート」の特殊効果と組み合わせれば、最大で2倍のダメージを与えられる。

バースト・レーゲン



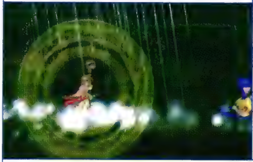
派生元	習得LV
パワー・クラフト / レジスト・ヴィレ	25

属性	FG	HP回復	詠唱時間
地	400	50	75

効果：敵全体のRGを約25上昇させる

雨が降っているあいだ、敵全体のRGを上げつづける。この効果で敵をラッシュバーストさせると無敵時間が半減するので、ラッシュバーストさせたいときに使える。

スタン・レーゲン



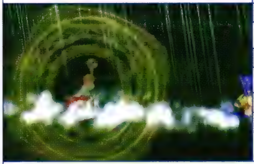
派生元	習得LV
ガード・ヴァッサー / レジスト・ヴィレ	30

属性	FG	HP回復	詠唱時間
地	400	50	75

効果：敵全体のRGを約25減少させる

敵のRGを下げる効果は、コンボ中にラッシュバーストされる（＝コンボが止まる）のを防ぐのに役立つ。効果レベル4の「サポート」があれば、RGを60近く減らせる。

フラッシュ・レーゲン



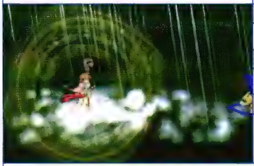
派生元	習得LV
ガード・ヴァッサー / マインド・ガイスト	40

属性	FG	HP回復	詠唱時間
地	400	30	75

効果：降雨中、仲間全体が無敵状態になる

敵が強烈な攻撃をするときは、ほとんど準備動作がないため、それを無効化するために出すのは難しい。発動待機状態で待って、敵の行動を読んで使ってみるぐらいだろう。

ファスト・レーゲン



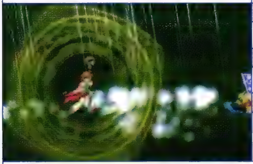
派生元	習得LV
マインド・ガイスト / チャージ・ヴィント	50

属性	FG	HP回復	詠唱時間
地	400	40	75

効果：8秒間、仲間全体の移動速度を上昇させる

仲間全体の移動速度を上昇させる効果は、敵から離れて戦いたい場面で活躍する。奥義の性質上、とっさに出すことはできないので、使うなら早め早めに出すようにしよう。

ブレイク・レーゲン



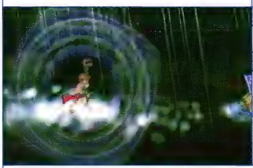
派生元	習得LV
ガード・ヴァッサー / チャージ・ヴィント	45

属性	FG	HP回復	詠唱時間
地	400	35	75

効果：降雨中、仲間全体が敵の防御を崩すことができる

雨のエフェクト中だけ敵の防御を崩せるようになる。操作キャラクターならラッシュチャージやクールチャージで代用できるので、アニーを操作しているときに使おう。

ガンビット・レーゲン



派生元	習得LV
レジスト・ヴィレ / ライフ・マテリア	26

属性	FG	HP回復	詠唱時間
地闇	400	20	75

効果：8秒間、敵全体の術防御力を30%減少させる

「シェイブ・レーゲン」と同じ理由で、相対的に仲間の術攻撃力を上げることになる。発動待機状態(次ページ参照)で待って、仲間の導術の詠唱に合わせて発動すると理想的。

ブラスト・レーゲン

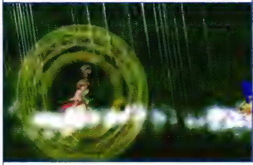
派生元	習得LV
マインド・ガイスト / ライフ・マテリア	23

属性	FG	HP回復	詠唱時間
地光	400	20	75

効果：8秒間、敵全体の術攻撃力を30%減少させる

強力な導術を使うボスなどは術攻撃力が非常に高いため、30%の減少がかなり大きい効果を発揮する。術技を使ってくるタイミングがわかるボス相手に使うといい。

ヒール・レーゲン



派生元	習得LV
レジスト・ヴィレ / チャージ・ヴィント	35

属性	FG	HP回復	詠唱時間
地	400	20	75

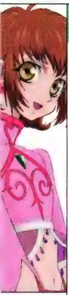
効果：仲間全体のHPを250回復する

本作唯一の「HPを直接回復する」奥義。HPの回復自体はどの奥義でも行えるので、この奥義のメリットは「RGが高いキャラクターも確実に回復できる」点につきる。

Extra Delay　陣術・導術の待機状態

自分でアニーを操作する場合、陣術詠唱時に⊗ボタンを押しっぱなしにしていると、陣術を発動せずに待機状態に入ることができる(写真参照)。いくら待機しても効力が上昇するわけではないが、「フラッシュ・レーゲン」や「アーツ・レーゲン」のようにタイミングが重要な奥義の発動をコントロールすることに使えるのだ。待機状態に入って、敵か仲間が動いたところで効果を発動させよう。

マオやヒルダの導術も、同様にして発動を遅らせることができる。



おすすめ戦術 陣術を使って仲間をしっかり回復

アニーの仕事は、とにかく能力強化と仲間のHP回復。状態異常の治療はアイテムで行う方が楽なので、それほど深く考えなくてもOKだ。なお、自分で操作する場合もオート操作にする場合も、絶対に忘れてはならないのが仲間を復活させる「R・エリキシル」のセット。習得したら、最低1つはセットしておくこと。

■特徴のまとめ

- **●陣術はHP回復の値が高く、能力強化もできる**
- **●通常攻撃は発生が遅く、攻撃面は絶望的**
- **●防御面は平均以下だが、すぐには倒されない**

セット例／自分で操作1 後衛がいる場合は、後衛援護がメイン

アニーを操作して、仲間にマオかヒルダがいる場合の戦術。この場合は、マオとヒルダの導術を補佐するため、「チャージ・ヴィント」を使う。これは、オート操作のマオとヒルダが、FGが少なくなって通常攻撃を出そうとするのを防ぐためだ。また、隊列設定であらかじめ全員と隊列効果を作っておき、陣術を使うたびに全員にHPの回復分配ができるようにしておこう。

陣術を使う前には必ずクールチャージなどでRGを下げて、HP回復力を高めること。

■戦闘前の準備

術技

マオとヒルダを補佐するための「チャージ・ヴィント」や「マインド・ガイスト」、仲間を復活させるための「R・エリキシル」は必須。残りの1つはお好みで決めていい。

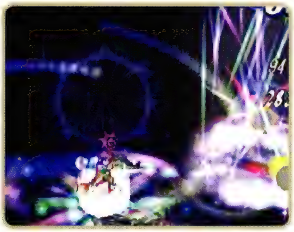
セット位置	術技名
UP	R・エリキシル
FRONT	チャージ・ヴィント
BACK	マインド・ガイスト
DOWN	ライフ・マテリア

隊列

自分で操作するので、右寄りになってしまってもかまわない。メンバー全員と隊列効果を作り、写真のようにHP回復力上昇かFG回復力上昇の効果がつくようにしよう。

セット例／自分で操作2 前衛3人を馬車馬のように使う

自分がアニー、仲間がヴェイグ、ユージーン、ティトレイという攻撃的な組み合わせのときの戦術。自分は後方に控えて、「エイミング」の特殊効果と組み合わせた「チャージ・ヴィント」や「ガード・ヴァッサー」といった陣術の展開と、HPの回復に務める。もし、前衛が戦闘不能になってしまったら、間合いを測って「R・エリキシル」で復活させ、ひたすら戦ってもらうのだ。



間合いを測って、いっぺんに複数の仲間を復活できるのはプレイヤー操作ならでは。

■戦闘前の準備

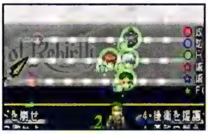
術技

「チャージ・ヴィント」と「ガード・ヴァッサー」はどちらもHP回復の値が高く、優秀な陣術といえる。「R・エリキシル」は1つでもいいが、2つセットしておく方が安全だ。

セット位置	術技名
UP	R・エリキシル
FRONT	チャージ・ヴィント
BACK	ガード・ヴァッサー
DOWN	R・エリキシル

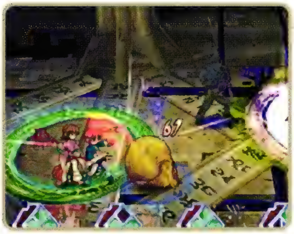
隊列

前衛に密着させて、前衛にはHP回復力上昇の隊列効果、自分にはFG回復力上昇の効果が発揮されるようにする。なお、前衛には「後衛を援護せよ」を指示しておこう。



セット例／オートにする「エイミング」と「ヒール」の特殊効果を使う

オート操作にする場合の戦術は、「自分で操作2」の戦術とほぼ同じ。ただし、オート操作のアニーを前線に出すわけにはいかないので、「エイミング」の特殊効果を組み合わせた陣術で、後方から前衛を援護してもらうのが有効だ。また、プレイヤーが操作する場合と違って、RGを調整したり使用する陣術を制御するのが難しい。HP回復量が少ない陣術には「ヒール」を組み合わせておき、HP回復量の底上げを狙おう。



自分がマオかヒルダを操作する場合は、近くで「チャージ・ヴィント」を使ってもらおう。

■戦闘前の準備

術技

必須といえるのは「エイミング」をつけた「チャージ・ヴィント」と、戦闘不能を回復する「R・エリキシル」の2つだ。

チャージ・ヴィント
R・エリキシル

隊列・作戦

攻撃頻度が高くなっては困るので、左寄りに配置したうえで、多くの仲間と隊列効果を作る。また、マオかヒルダがいる場合はアニーの近くに配置しておくこと。こうすれば「エイミング」つきの陣術を使った場合でも、発動直後にマオかヒルダにも能力強化の効果を与えられるのだ。

作戦行動	前衛についていけ
攻撃頻度	冷静になれ
術技条件	術技優先でいけ

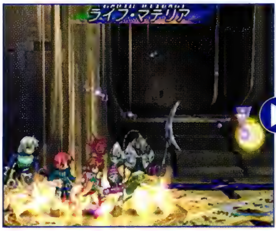
厳選！ 実用コンボ
Combo Collection

1 | HP大回復コンボ

総攻撃力	ヒット数	難易度
0	0	★

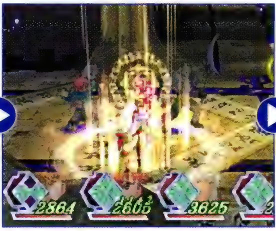
アニーには、さすがに敵に大ダメージを与えるような実用コンボが存在しない。そこで、仲間のHPを大回復するという、アニーらしい陣術コンボを紹介しよう。手順は簡単で、まず「サポート」の特殊効果と組み合わせた「ライフ・マテリア」で自身のHP回復力を大幅にアップ。続いて「ヒール」+「ライフ・マテリア」で仲間も含めてHPを大回復。最後の「チャージ・ヴィント」はおまけで、消費したFGの回復を早めるために使うのだ。

サポート+ライフ・マテリア



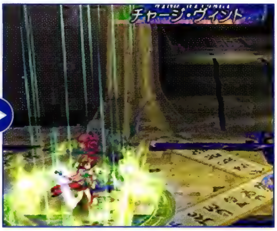
「サポート」の効果がレベル4まで上がっていれば、HP回復力は1.55倍にまで上がる。かなりのHP回復が期待できる。

ヒール+ライフ・マテリア

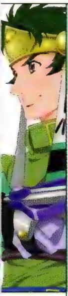


自分たちと同レベル程度の敵と戦っていて、RGを十分に下げてから使えばHP回復量は1000を超える。

チャージ・ヴィント



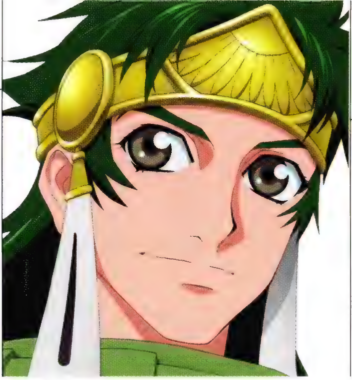
「レッド」の特殊効果と組み合わせておき、発動後に仲間の近くまで移動して、効果を配るのもいいだろう。



キャラクター解析

Character Analysis　Tytree

ティトレイ



連続攻撃と、ボウガンの遠隔攻撃を得意とするオールレンジアタッカー。使いこなせば、強力なキャラクターとなる。

能　力　HP回復力とFG回復力に優れるラッシュ型

ティトレイがほかの仲間を大きく上回っているのは、HP回復力とFG回復力の2つ。ティトレイ自身の能力も高いが、武具による補正値が大きく、どちらもトップクラスの数値を誇る。また、移動速度と攻撃の発生速度も優れていて、敵にラッシュをかけるのは得意だ。しかし、前衛として戦っていくにはHPと防御力の低さが不安。手数でごり押しするのではなく、スピードを活かしたヒット＆アウェイで戦うのがティトレイの基本スタイルなのだ。

防御面ではマオと同じく、斬撃防御力が特に低い。斬撃攻撃力の高い敵が多く出現する場所では、より慎重に戦うようにしたい。

長所	短所
・HP回復力とFG回復力はピカイチ ・移動速度が速く、攻撃の発生が早い	・HPと防御力が前衛にしては心もとない ・通常攻撃や体術系術技・奥義のリーチが短い

■レベル別パラメータ

LV	HP	攻撃力	術攻撃力	防御力	術防御力	HP回復力	FG回復力
増加量	59.0	5.1875	1.0	2.5	2.5	5.0	2.0
5	612	35	10	30	30	50	70
20	1497	112	25	67	67	125	100
40	2677	216	45	117	117	225	140
60	3857	320	65	167	167	325	180
80	5037	424	85	217	217	425	220
100	6217	527	105	267	267	525	260

※「攻撃力」「防御力」は斬撃と打撃で共通。
※「増加量」は1レベル上がるごとに、各パラメータがいくつずつ増えるかを表す。

■術技・奥義習得テーブル

術技　奥義

LV	術技・奥義
最初から	翔連脚 轟裂破 牙連撃
LV1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	飛連轟衝牙
16	
17	
18	
19	
20	愚連天脚
21	
22	樹砲閃
23	
24	
25	轟裂連牙弾
26	疾空波
27	
28	飛連墜蓮閃 轟裂斬空脚
29	
30	激・樹装壁 飛連斬空脚
31	
32	緋桜轟衝牙
33	扇翔閃
34	蒼破連天脚
35	愚連墜蓮閃
36	
37	轟裂蒼翔閃
38	
39	愚連蒼翔閃
40	愚連斬空脚
41	
42	
43	空破墜蓮閃
44	
45	空破蒼翔閃
46	
47	
LV48	激・瞬殺連
イベント習得	蒼破墜蓮閃

通常攻撃　「アッパー」と「スライディング」が主力

体術での通常攻撃はどれも発生が早いものの、リーチと攻撃範囲に劣るのが特徴だ。そのなかでは攻撃範囲が広い方の、「アッパー」と「スライディング」を主力として使っていくといい。ただし、「アッパー」は背が低い敵には当たりにくいので、そのときは「ローキック」を絡めていこう。各種突きと「回し蹴り」は、リーチが極端に短かったり、特技につながらなかったりと性能にクセがあるため、普段は使用しない方が無難だ。

「スライディング」は背の低い敵を攻撃でき、敵を浮かせるため、特技にもつなげやすい。

■通常攻撃分岐表

1段目

↑	A	アッパー
→	B	ストレート
←	B	ストレート
↓	C	ローキック

2段目

↑	A	アッパー
→	D	上段突き
←	E	ミドルキック
↓	F	ハンマーブロー

3段目

↑	G	回し蹴り
→	H	中段突き
←	D	上段突き
↓	I	スライディング

ジャンプ攻撃

↑	J	空中上段蹴り
→	J	空中上段蹴り
←	K	空中下段蹴り
↓	K	空中下段蹴り

着地後の2段目

↑	A	アッパー
→	D	上段突き
←	E	ミドルキック
↓	F	ハンマーブロー

分岐の見方
・表中の↑、→、↓、←は◎ボタンと同時に押す方向キーの向きを示す
・表中のA～Kは下記の通常攻撃モーション一覧のものと対応している

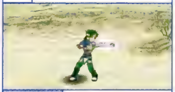
■通常攻撃モーション一覧

A　アッパー

発生　11

攻撃範囲が広く、敵を少し浮かせられる。

B　ストレート



発生　11

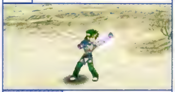
攻撃範囲がせまく、「アッパー」の方がいい。

C　ローキック

発生　11

背の低い敵に対しては、これを初段に使おう。

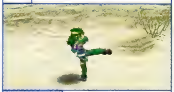
D　上段突き



発生　6

発生は早いが、攻撃範囲は非常にせまい。

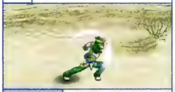
E　ミドルキック



発生　4

発生は最速。「上段突き」よりは優れた攻撃。

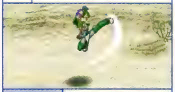
F　ハンマーブロー



発生　9

2段目にしては発生は遅めだが攻撃範囲は広め。

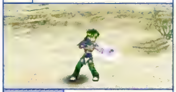
G　回し蹴り



発生　6

浮かせる効果があるが、特技につながらない。

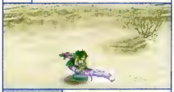
H　中段突き



発生　5

ボディブロー。攻撃範囲がせまいのが残念。

I　スライディング



発生　7

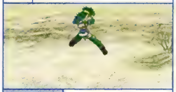
3段目はこれを使うともっとも安定する。

J　空中上段蹴り

発生　10

空を飛んでいる敵には有効な攻撃。

K　空中下段蹴り



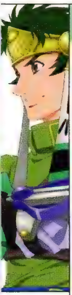
発生　10

地上の敵へのジャンプ攻撃はこちら。

空を飛ぶ敵には「回し蹴り」

「回し蹴り」は蹴り終わってから着地するまで特技を出すことができず、特技がつながらないという問題のある通常攻撃だ。しかし、重さの軽い敵に対しては、マニュアル操作で「アッパー」→「アッパー」→「回し蹴り」から、さらに「アッパー」→「アッパー」→「回し蹴り」がつながる。小さい鳥のような敵なら、このセットを繰り返すだけで10ヒット以上のコンボができるのだ。基本的には使うことのない通常攻撃だが、以上のような状況になったら、ぜひ試してみてほしい。

※「発生」とは、ボタンを押してから攻撃判定が生じるまでの時間を表す。小さい値になるほど出が早い。



術技 体術系と射撃系を使い分けよう

「牙連撃」を代表とする発生の早さに優れた体術系特技と、「樹砲閃」と「扇翔閃」というリーチに優れた2つの射撃系特技があり、これらを使い分けることがティトレイを操作するときの重要なポイントになる。基本的に、近距離でコンボを狙うなら体術系の特技、遠距離から仲間のサポートをするなら射撃系の特技を使っていこう。また、2つの鍊術も高い性能を秘めているので、ぜひ戦術に組み込んでいきたい。

表項目補足

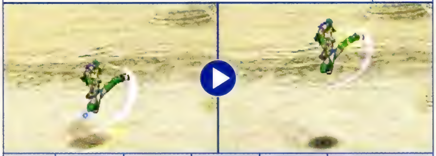
攻撃力	通常攻撃1段目を100としたときの威力
衝撃値	これが高いほど敵のRGが上がりやすい
発生	ボタンを押してから攻撃判定が出るまでの時間
鋼体	敵の攻撃を受けてものけぞらない時間
硬直	攻撃終了後、自分が動けるようになるまでの時間
ヒット	最大ヒット数。敵の大きさなどで誤差が出る
範囲	上空から見た攻撃の届く範囲を、図と文字で表している

※発生・鋼体・硬直の単位は60分の1秒(フレーム)。

■術技一覧(ゲーム中表示順)

翔連脚
ショウレンキャク

習得LV：最初から

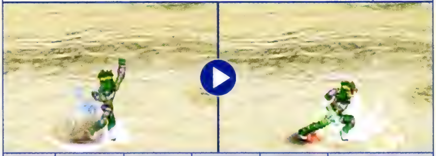


属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
–	220	100	24	0	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	13	0	24	2	
備考	–				

跳び上がりながら回し蹴りを2発叩き込む特技。降下中にも攻撃判定があるため、スキを気にせずに使っていける。しかし、攻撃力は通常攻撃の3連発と同等で、背の低い敵だと当たらないことがあるのが注意点だ。FG消費が少ないので、特技でガンガン押したい人に向く特技といえる。

牙連撃
ガレンゲキ

習得LV：最初から

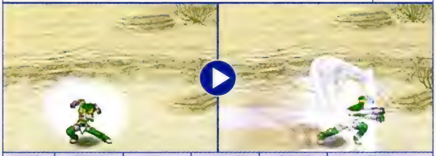


属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
–	300	180	25	0	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	12	0	24	4	
備考	–				

アッパー→上段突き→下段突き→ハンマーブローという、すばやい4連攻撃を繰り出す。攻撃力と発生、ヒット数に優れ、奥義にもつなげやすい、ティトレイの主力特技だ。リーチが極端に短い技なので、確実に全段ヒットさせたいなら「スライディング」で密着してから使うといい。

轟裂破
ゴウレッパ

習得LV：最初から

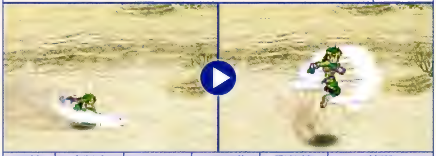


属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
–	280	140	32	0	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	22	0	36	2	
備考	敵を吹き飛ばす				

前進しながら両手を勢いよく突き出して、敵を吹き飛ばす。吹き飛ぶ距離は敵の重さによって異なり、軽い敵だと奥義がつながらないほど吹き飛んでしまうほか、「スライディング」からは連続ヒットしない。こういった制限はあるが、敵を吹き飛ばして間合いを離す技としては優秀だ。

疾空波
シックウハ

習得LV：26



属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
–	350	200	42	0	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	10	16	20	2	
備考	敵を手前のラインに吹き飛ばす				

スライディングで敵を浮かし、回し蹴りで手前のラインに吹き飛ばす二段攻撃。回し蹴りのあとは自分自身も手前のラインに移動する。スライディングの部分は当たりやすく発生も早いが、2段目の回し蹴りは、相手が重くて背が低いと空振りしてしまう。敵によっては使用を控えよう。

フォルスキューブ解説

ティトレイのFCには、ラッシュ力をより高めるための特殊効果がそろっている。とりあえずは奥義を出しやすくするために、「スペシャル」を含むA、D、Eの組み合わせのどれかを使っていこう。なお、ティトレイは固有の特殊能力として「スウェイ」と「シュート」を持っているが、これらの効果は使いにくく、両方が入っているFの組み合わせはオススメできない。Fに含まれている「サプライ」と「ヒール」は、AかDの面で活用すれば問題なしだ。

■頂点の特殊効果一覧

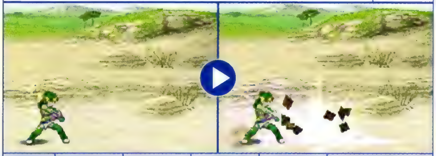
表	スペシャル	スウェイ	メンタル	ヒール
	奥義RG減少	後方回避	FG消費減少	HP回復上昇
裏	シュート	サプライ	ファスト	クール
	追加射撃	FG回復	自硬直短縮	自RG減少

■特殊効果の組み合わせ一覧

A	スペシャル	スウェイ	メンタル	ヒール
B	メンタル	ヒール	ファスト	シュート
C	ファスト	シュート	クール	サプライ
D	クール	サプライ	スペシャル	スウェイ
E	ファスト	クール	メンタル	スペシャル
F	スウェイ	サプライ	ヒール	シュート

樹砲閃
ジュホウセン

習得LV **22**

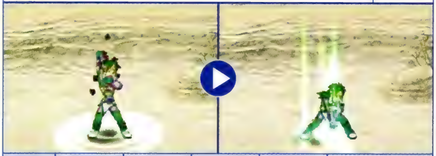


属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
地	510	350	15	0	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	27	0	32	1	
備考	矢は別のラインにも届く				

足元に矢を放ち、敵の方へ反射させて攻撃する。反射した矢はターゲットが別のラインにいても飛んでいくため、自分で狙いをつける必要はない。通常攻撃からはつながらないので、遠距離攻撃用と考えよう。また、攻撃後のスキは前進防御キャンセルで消せるので、覚えておくといい。

激・樹装壁
ゲキ・ジュソウヘキ

習得LV **30**

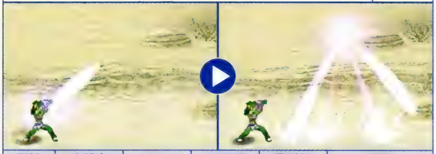


属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
地	－	370	69	－	自分自身
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	－	－	－	－	
備考	錬術（FG全快時のみ使用できる）				

防御中にHPが回復する錬術だ。効果は12秒間続き、そのあいだ防御しつづければ800前後回復する。なお、この効果での回復量はRGにかかわらず一定で、ラッシュバースト中でも回復する。HP回復量もかなり高いため、HP回復用としてセットしておくと重宝するはずだ。

扇翔閃
センショウセン

習得LV **33**

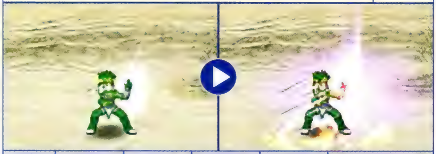


属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
水	600	400	10	0	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	24	0	36	3	
備考	－				

上空に放った矢が分裂して敵に降り注ぐ、トリッキーな特技。発生は早いが、攻撃の軌道が特殊なので通常攻撃からはつながらない。また、攻撃力の値は全段ヒットした場合のもの。全部当てるなら体の大きい敵を狙うように。攻撃後のスキは、「樹砲閃」同様に前進防御で消せる。

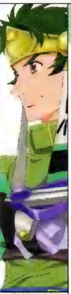
激・瞬殺連
ゲキ・シュンサツレン

習得LV **48**



属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
風	－	440	47	－	自分自身
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	－	－	－	－	
備考	錬術（FG全快時のみ使用できる）				

8秒間、「樹砲閃」と「扇翔閃」以外の特技を使ったあとの硬直が短くなる。加えて、使用時にRGが30ほど上昇し、攻撃を受けたときののけぞり時間が短くなる効果もある。これを使うと、なんと通常攻撃×3→「牙連撃」→「牙連撃」→各種奥義のようなコンボも可能なのだ。



奥義 数少ない強力な奥義を活用しよう

全体的に発生が遅い、敵に当てにくい、硬直が長いといった理由で、コンボに適さない奥義が多い。敵にまともに当たる奥義はひと握りなので、それらを覚えるのに必要なSPだけを稼いでおけばOKだ。もっとも汎用性が高いのは、気功弾を放つ「緋桜轟衝牙」で、ついで射撃系の「愚連墜蓮閃」や「蒼破墜蓮閃」が敵に当てやすくオススメ。そのほかの奥義はクセが強く、活躍する場面が限定されるものも多い。

表項目補足

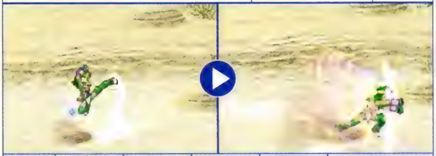
攻撃力	通常攻撃1段目を100としたときの威力
衝撃値	これが高いほど敵のRGが上がりやすい
発　生	ボタンを押してから攻撃判定が出るまでの時間
鋼　体	敵の攻撃を受けてものけぞらない時間
硬　直	攻撃終了後、自分が動けるようになるまでの時間
ヒット	最大ヒット数。敵の大きさなどで誤差が出る
範　囲	上空から見た攻撃の届く範囲を、図と文字で表している

※発生・鋼体・硬直の単位は60分の1秒(フレーム)。

■奥義一覧(ゲーム中表示順)

飛連轟衝牙
ヒレンゴウショウガ

派生元	習得LV
翔連脚	15
轟裂破	

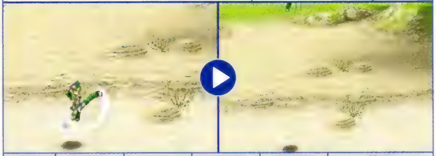


属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
–	400	290	40	10	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	14	0	30	3	
備考	–				

「翔連脚」から「轟裂破」につなぐ連続攻撃を繰り出す。発生が早く、攻撃している時間が短いため、ほかの敵に妨害されにくいのが利点だ。最初に覚える奥義だけに攻撃力とヒット数は今ひとつだが、使い勝手は悪くない。強力な奥義を覚えて入れ替えるまで、しばらくは重宝するだろう。

飛連斬空脚
ヒレンザンクウキャク

派生元	習得LV
翔連脚	30
疾空波	

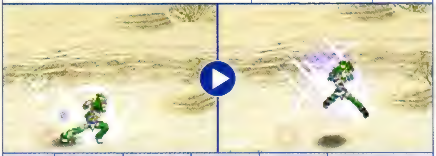


属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
–	530	340	64	10	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	14	0	30	6	
備考	–				

空中回し蹴りでひたすら蹴り上げていく奥義。攻撃力はそこそこでHP回復値や発生も優れている。しかし、6発全段ヒットはまれで、途中ではずれて自分だけ飛んでいくことも多い。ただし、「ファスト」をつけて全段ヒットすれば、着地後に通常攻撃での追撃が可能となっている。

愚連連天脚
グレンレンテンキャク

派生元	習得LV
翔連脚	20
牙連撃	

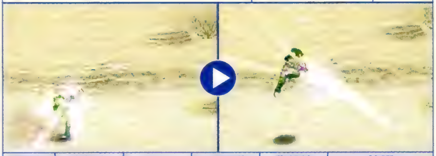


属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
–	440	310	42	10	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	12	0	30	5	
備考	–				

ハンマーブロー→ローキック→アッパー→回し蹴り→空中下段蹴りという、見た目にもカッコイイ5連続攻撃。ローキックやアッパーが入るおかげで、敵の大小を問わずに当たるのはうれしいところだ。ヒット数重視の人には、「飛連轟衝牙」より2ヒット多いこちらの奥義がオススメ。

飛連墜蓮閃
ヒレンツイレンセン

派生元	習得LV
翔連脚	28
樹砲閃	

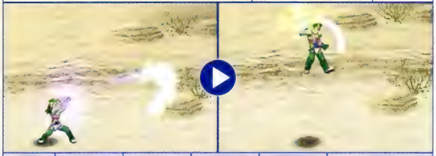


属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
地	520	360	46	10	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	14	0	30	2	
備考	矢は敵を貫通する				

正面の敵を思い切り蹴り上げて、上空で矢の追撃を見舞う。矢は蹴り上げた敵を貫通して地上にいる敵にも当たるため、敵が直線上に並んでいるときに使うと効果的だ。蹴り上げのリーチが短いため、密着状態から使うようにしよう。技のあとは間合いが離れるので反撃の心配はない。

蒼破連天脚
ソウハレンテンキャク

派生元	習得LV
翔連脚	34
扇翔閃	



属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
水	560	380	48	10	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	34	0	20	5	
備考	初段は防御不能の攻撃／敵をダウンさせる				

防御されない曲撃ちで敵を引き寄せて、蹴り4発を叩き込む。敵をダウンさせるため、反撃されないのが利点だ。発生はかなり遅いが、大半の特技から連続ヒットする。

緋桜轟衝牙
ヒオウゴウショウガ

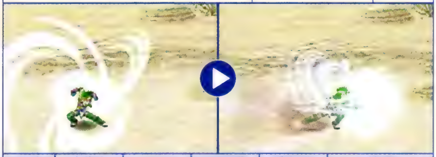
派生元	習得LV
轟裂破	32
樹砲閃	

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
地	560	380	48	10	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	30	0	30	5	
備考	敵に近いほどヒット数が増加(最大8ヒット)				

「轟裂連牙弾」の強化版。「翔連脚」や「轟裂破」後には当たらないものの、攻撃力、当てやすさともに優れた奥義だ。また、「ファスト」と組み合わせると通常攻撃で追撃できる。

轟裂連牙弾
ゴウレツレンガダン

派生元	習得LV
轟裂破	25
牙連撃	

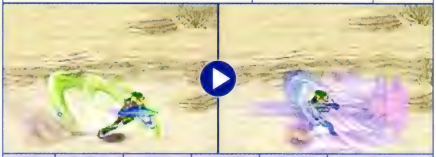


属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
－	480	340	44	10	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	30	0	56	6	
備考	－				

気をためて目の前に気功弾を生み出す奥義。「翔連脚」および「轟裂破」で敵が吹き飛んだあとには連続ヒットしないが、攻撃力とヒット数はレベル25の時点では優秀だ。

轟裂蒼翔閃
ゴウレツソウショウセン

派生元	習得LV
轟裂破	37
扇翔閃	

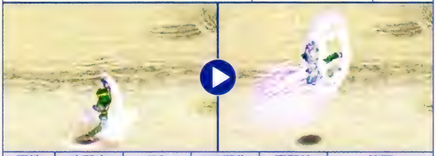


属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
水	600	400	50	10	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	13	16	30	6	
備考	敵を吹き飛ばす				

タックルから水圧射撃で吹き飛ばす。移動距離が長く、「轟裂破」で吹き飛ばしたあとでもつながる。しかもタックル中は鋼体なので、敵に止められずに出せるのが魅力。

轟裂斬空脚
ゴウレツザンクウキャク

派生元	習得LV
轟裂破	28
疾空波	

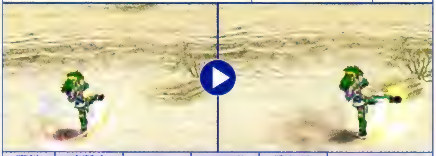


属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
－	420	360	46	10	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	11	0	30	2	
備考	敵を吹き飛ばす				

アッパーで敵を浮かして三角蹴りで吹き飛ばす。重い敵や背の低い敵には空振りしやすいが、「ファスト」をつけて画面端でこの奥義を当てれば、通常攻撃で追撃が可能だ。

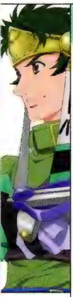
愚連斬空脚
グレンザンクウキャク

派生元	習得LV
牙連撃	40
疾空波	



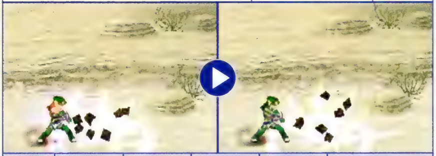
属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
－	560	380	48	5	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	13	0	24	9	
備考	敵を奥のラインに吹き飛ばす				

前進しながらミドルキックを連打し、最後の蹴りで敵を奥のラインに吹き飛ばす。リーチはかなり短いが大半の特技からつながるので、ヒット数を稼ぐには理想的。



愚連墜蓮閃
グレンツイレンセン

派生元	習得LV
牙連撃 / 樹砲閃	35

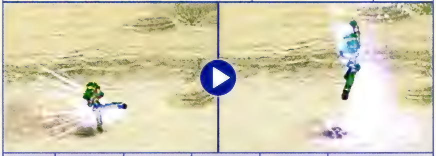


属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
地	640	400	50	10	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	28	0	30	3	
備考	矢は別のラインにも届く				

「樹砲閃」を3連射する射撃系奥義。発生が遅めで「翔連脚」からはつながらないが、この奥義は反撃を受けず一方的に攻撃できるのが魅力。遠距離から使うのが有効だ。

空破蒼翔閃
クウハソウショウセン

派生元	習得LV
疾空波 / 扇翔閃	45

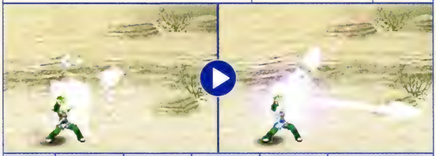


属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
水	680	430	76	10	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	13	16	14	5	
備考	敵を浮かせる				

ミドルキックで突進して、強烈なアッパーで敵を打ち上げる。全体的に優れた数値を持つ終盤の主力技だ。アッパーは術ダメージなので、術攻撃力が高い装備なら理想的。

愚連蒼翔閃
グレンソウショウセン

派生元	習得LV
牙連撃 / 扇翔閃	39

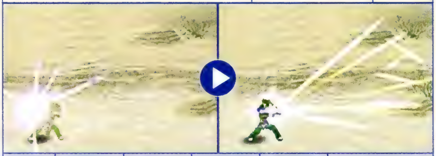


属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
水	680	420	57	10	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	18	0	30	12	
備考	–				

斜め上空に向けて矢を12連射する。その攻撃軌道上、背の低い敵や離れた相手にはヒット数が激減するが、ボスなどの巨大な敵にはすさまじい威力を発揮する。

蒼破墜蓮閃
ソウハツイレンセン

派生元	習得LV
樹砲閃 / 扇翔閃	イベント

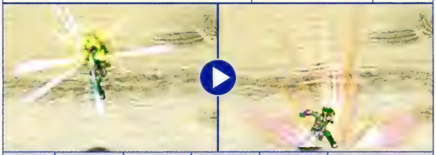


属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
地水	700	790	48	10	1ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	50	30	32	16	
備考	–				

ティトレイの試練(P.241参照)後に習得可能になる。レベルの目安は、「愚連墜蓮閃」と同じレベル35あたりだ。
正面広範囲に向けて曲撃ちを16連射する脅威の技だが、敵の大きさや曲撃ちの軌道のランダム性から、ヒット数は安定しない。しかし、発生はティトレイの奥義中でもっとも遅いものの、発生直後に敵に当たるため「翔連脚」や「轟裂破」のあとでもつながるのが魅力だ。そうした特性から、ある程度の大きさの敵が正面に固まっている場合には、総合ダメージはかなり大きくなる。ティトレイの奥義で広範囲に攻撃できるものは貴重なので、積極的に使っていこう。

空破墜蓮閃
クウハツイレンセン

派生元	習得LV
疾空波 / 樹砲閃	43



属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
地	640	440	56	10	隣接ライン
	発生	鋼体	硬直	ヒット	
	46	20	30	4	
備考	–				

強烈なカカト落としで周辺に衝撃波を発生させる。ティトレイの技のなかで唯一、隣接ラインの敵複数体に効果がある技で、周辺の敵すべてに大ダメージを与える奥義だ。

1
Chapter 2 解析
3
4
5
6

Extra Style　ティトレイの真髄？　アーチャースタイル

前衛としてはHPと防御力が物足りない、というのは前述のとおり。そこで、能力に見合うように、前衛と後衛の中間で戦うのも手だ。その際に使うのは、長大なリーチを誇る術技「樹砲閃」。これを4つセットして遠距離から発射していれば、反撃を受けることなく攻撃できる。なお、「樹砲閃」は斬撃ダメージで計算されるので、斬撃攻撃力の高い武器を装備しておくとダメージアップを図れる。

奥義は3連射撃を行う「愚連墜蓮閃」がいい。ほかの奥義は届かない。

■樹砲閃の弾道

正面への飛距離

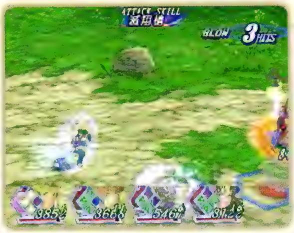
同じライン上の正面方向への飛距離は、だいたい7～8キャラクター分。ユージーンの「裂駆槍」よりも遠くまで届く。

違うラインへの飛距離

「樹砲閃」はなんと別ラインの敵にも斜めに飛んでいって当たる。飛距離は短くなるが、敵の反撃は受けない距離だ。

ひたすら樹砲閃で攻めろ!

アーチャースタイルで戦うときは、敵に接近しないと決め込んで、ひたすら「樹砲閃」で攻めていく。このとき、「樹砲閃」のリーチを最大限に活かすため、操作はマニュアルにしておくこと。また、FCの特殊効果はFGを回復できる「サプライ」や、追加攻撃ができる「シュート」などを組み合わせて、回転率と攻撃効率を上げるようにするといい。さらに、奥義使用後に術技を使ってFGを回復するテクニック(P.051参照)を用いると回転率が上がる。



「樹砲閃」を撃ったあとは、前進防御キャンセルで硬直を消そう。

■FGの使用順番

1　Aで樹砲閃発動

どれか1つのFGで､｢樹砲閃｣を放つ。RGは奥義を出すために上げておく。

2　Bで奥義発動

Bのゲージを使って奥義を放つ。これでBのゲージは大幅にマイナスに。

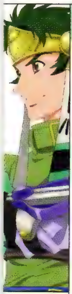
3　Bで樹砲閃発動

大幅にマイナスになっているゲージで術技を使うと、ゲージが回復する!

4　Cで奥義発動

このあとはCで「樹砲閃」→Dで奥義→Dで「樹砲閃」→Aで奥義と続く。

Chapter 2 Analysis



おすすめ戦術 ヒット&アウェイを徹底

発生の早い攻撃を多く持ち、敵1体にすばやい連続攻撃を叩き込むのを得意とするティトレイ。しかし、防御力は高くないので敵に囲まれると危険だ。そこで、連続攻撃1セットごとに敵から離れ、FGやRGを調整して再突撃するという、ヒット&アウェイ戦法をとろう。

■特徴のまとめ

- **攻撃の発生や移動速度に優れる**
- **HPと防御力は高くなく、反撃を受けると危険**
- **近距離用と遠距離用の術技を持ち合わせる**

セット例／自分で操作 射撃系術技で牽制する

ティトレイを自分で操作するなら、リーチの長い「樹砲閃」や「扇翔閃」を利用しない手はない。敵から少し離れてそれらの術技を撃ち、敵が反応して近づいてきたらコンボを決めて大ダメージを与える。敵が近づいてこないようなら、「樹砲閃」を何発も撃ちこんでやろう。そのほかの術技は、汎用的な「牙連撃」や敵を吹き飛ばせる「轟裂破」をセットして使っていくといい。

敵が導術を唱え始めたら、すぐにターゲットして「樹砲閃」を撃ち込み、詠唱を止めよう。

■戦闘前の準備

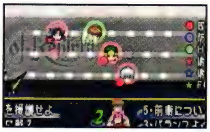
術技

牽制のための「樹砲閃」か「扇翔閃」、HP回復用の錬術が基本セット。奥義はなるべく攻撃力の高いものをセットしておこう。残りの「牙連撃」などは好みで変えてもいい。

セット位置	術技名
UP	轟裂破
FRONT	牙連撃
BACK	激・樹装壁
DOWN	樹砲閃

隊列

ティトレイはどの距離からでも敵を攻撃できるため、隊列は隊列効果のことだけを考えて設定していい。攻撃力上昇かFG回復力上昇の隊列効果を作り、攻撃面を強化しよう。



セット例／オートにする ひたすら「牙連撃」を撃たせる

オート操作では、間合いをとって「樹砲閃」というような器用なことはできない。それならば、いっそのことセットする術技は、敵に当てやすい「牙連撃」とHP回復用の錬術のみにしてしまうのも手だ。あとは、敵に突っ込みすぎないように攻撃頻度をやや低めにして、かつ奥義を出せるような隊列と戦術を設定してやればいい。なお、ボス戦では錬術を2つセットして、よりHPが回復しやすいようにしておこう。

「樹砲閃」や「扇翔閃」をセットしておいても、敵に密着して撃つため止められやすい。

■戦闘前の準備

術技

当てやすい「牙連撃」と錬術がメイン。背がある程度高く、軽い敵が多いときは「轟裂破」をセットしておく手もある。

牙連撃
激・樹装壁

隊列・作戦

攻撃頻度を低めにするため、中央付近に配置する。ただし、戦術設定の方は「勇敢に戦え」や「術技優先でいけ」にしておき、いったん攻撃に向かったら強烈なコンボを叩き込むようにするのだ。作戦行動は「敵の数を減らせ」や「後衛を援護せよ」など、状況に合わせて使い分けよう。

作戦行動	敵の数を減らせ
攻撃頻度	勇敢に戦え
術技条件	術技優先でいけ

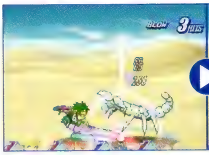
厳選！実用コンボ集
Combo Collection

1 | 当てやすさを追求した基本コンボ

総攻撃力	ヒット数	難易度
860	12	★

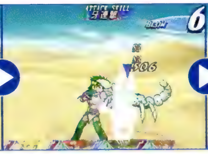
敵の大きさや重さを問わず当てやすい特技「牙連撃」から、これまた当てやすい奥義「愚連連天脚」につなぐ初級のコンボ。奥義部分は「轟裂連牙弾」や「轟裂斬空脚」などの上位奥義を習得しだい、入れ替えていくといい。また、発生が遅めの「蒼破墜連閃」も問題なく入るので、オススメだ。

通常攻撃×3



3段目に「回し蹴り」さえ使わなければ、どの通常攻撃でもかまわない。

牙連撃



「牙連撃」は攻撃している時間が長いので、奥義が出るまでボタンを連打しておく。

愚連連天脚

背の低い敵でも「牙連撃」で体が浮くため、奥義がしっかり全段ヒットする。

2 | ファスト緋桜轟衝牙コンボ

総攻撃力	ヒット数	難易度
2320	25	★★

硬直の短い「緋桜轟衝牙」に「ファスト」の特殊効果を組み合わせると、奥義終了後に通常攻撃でたやすく追撃できるようになる。そこからさらに「牙連撃」と奥義のセットを決めれば、かなりのダメージが期待できるのだ。ただし、途中で敵がラッシュバーストしやすいので乱用は禁物。

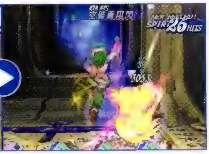
通常攻撃×3→牙連撃

敵のRGが高いときは通常攻撃を省いて、いきなり「牙連撃」から始めてもいい。

緋桜轟衝牙→通常攻撃×3

「ファスト」の効果レベルが3以上なら、通常攻撃が間に合うようになる。

牙連撃→空破蒼翔閃



2回目の「牙連撃」はFGが全快のものを使うこと。最後の奥義は好みで変えてOK。

3 | 蹴りまくりヒット数稼ぎコンボ

総攻撃力	ヒット数	難易度
2360	32	★★★

効果レベル4の「ファスト」の特殊効果と、奥義「愚連斬空脚」を組み合わせた30ヒットオーバーのコンボ。ただし、自分と敵のRGが低めの状態で、かつ両者が最奥のラインにいることが条件となる。なお、攻撃力をより高くしたいなら、最後の奥義を「蒼破墜連閃」と入れ替えるといい。

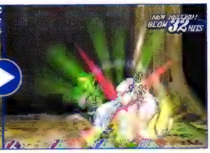
通常攻撃×3→牙連撃

ここまでは、もはやお決まりのコンボ。細かい解説は必要ないだろう。

愚連斬空脚→通常攻撃×3

「愚連斬空脚」が終わったら、少しダッシュしながら通常攻撃を当てる。ここが難所だ。

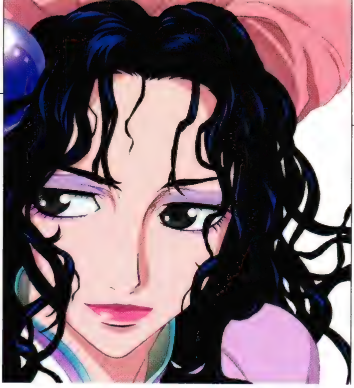
牙連撃→愚連斬空脚



この「愚連斬空脚」に効果レベル4の「シュート」をつければ、36ヒットまで伸びる。

キャラクター解析
Character Analysis　Hilda

ヒルダ



遠距離からのカード投げと、マオとは対をなす水・地・光の導術を武器とする。その術攻撃力は計り知れない。

能力　最高の術攻撃力を誇る生粋の導術使い

全キャラクター中最高の術攻撃力と最低のHPという、まさしく後衛向けの能力。同じ導術使いのマオと比較すると、術攻撃力と斬撃防御力はマオよりも高く、HP回復力とFG回復力は劣っている。打撃防御力と術防御力は低いわけではないが、HPの少なさがあだとなって、強烈な攻撃を受けるとすぐに倒されてしまう。そのため、とにかく敵との距離を離し、攻撃範囲とヒット数に優れる導術で前衛を援護する、という戦い方が向いているのだ。

敵に近づかれた場合、マオのように通常攻撃で応戦することはできない。移動速度は非常に遅いが、できるかぎり逃げよう。

長所	短所
・最高の術攻撃力を誇る ・攻撃範囲とヒット数に優れる導術を使う	・HPとHP回復力が低く、倒されやすい ・通常攻撃がほとんど役に立たない

■レベル別パラメータ

LV	HP	攻撃力	術攻撃力	防御力	術防御力	HP回復力	FG回復力
増加量	46.0	4.5	5.0	3.0	2.5	2.5	2.075
5	411	30	70	30	50	70	80
20	1101	97	145	75	87	107	111
40	2021	187	245	135	137	157	152
60	2941	277	345	195	187	207	194
80	3861	367	445	255	237	257	235
100	4781	457	545	315	287	307	277

※「攻撃力」「防御力」は斬撃と打撃で共通。
※「増加量」は1レベル上がるごとに、各パラメータがいくつずつ増えるかを表す。

■術技・奥義習得テーブル

□ 術技　■ 奥義

LV	習得	種類
最初から	ロックバラージ スプラッシャー サンダースピア	術技
LV1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18	ストーンブレイク	術技
19		
20	フリーズランサー	奥義
21		
22		
23		
24	クラスターレイド	奥義
25		
26	アクアストリーム	術技
27		
28	フラッシュティア	奥義
29		
30		
31	L・ローブ	術技
32		
33		
34		
35		
36		
37		
38		
39		
40	シャイニングレイ グランドダッシャー	術技 奥義
41		
42		
43		
44		
45	フリジットコフィン	奥義
46		
47		
48		
LV49	L・ソーサリー	術技
イベント習得	ディバインセイバー	奥義

通常攻撃　できれば使わずに戦いたい

カードを投げる通常攻撃は、リーチはそこそこ長いものの発生が遅く、敵を攻撃する目的ではアテにならない。すすんで使う理由はないので、FGが尽きたときにそれを回復する目的で出す程度に考えておけばいい。敵に接近されたときは、すぐに逃げるか、発生の早い「中段投げ」や「空中下段投げ」を当てて逃げよう。

カードは2回まで連続で出すことができるが、2発が連続でヒットすることはない。

近づいてくる敵との距離がまだあるときは、通常攻撃ではなく導術で追い払おう。

■通常攻撃分岐表

1段目

⬆	A	上段投げ
➡	B	中段投げ
⬅	B	中段投げ
⬇	C	下段投げ

2段目

⬆	A	上段投げ
➡	B	中段投げ
⬅	B	中段投げ
⬇	C	下段投げ

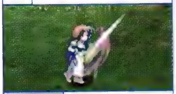
ジャンプ攻撃

⬆	D	空中水平投げ
➡	D	空中水平投げ
⬅	E	空中下段投げ
⬇	E	空中下段投げ

分岐の見方
・表中の⬆、➡、⬇、⬅は◎ボタンと同時に押す方向キーの向きを示す
・表中のA～Eは下記の通常攻撃モーション一覧のものと対応している

■通常攻撃モーション一覧

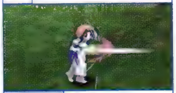
A　上段投げ



発生　28

背の高い敵にしか当たらない。多用は禁物だ。

B　中段投げ



発生　27

これでも発生が早い方。基本はこれで。

C　下段投げ

発生　31

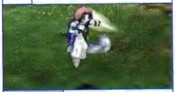
発生は遅いが、背の低い敵にはこれで対応。

D　空中水平投げ

発生　22

背の低い敵に当たらない。使わない方が得策。

E　空中下段投げ

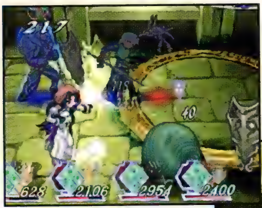


発生　22

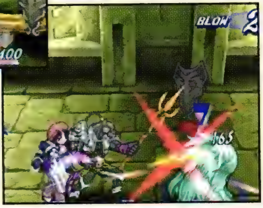
高度を調整すれば、どんな敵にでも当たる。

カードのリーチは槍に匹敵！

攻撃手段としては期待できないカード投げだが、格下の敵が相手なら、そこそこのダメージは出せる。なにしろ、リーチはユージーンの槍に匹敵するほど長いので、敵の反撃を受けずに攻撃できるという点では優れているのだ。格下の敵と戦うことがあったら、前衛に混じってカード投げで戦うのも悪くはない。もちろん、導術を使った方が楽なのはいうまでもないが……。



敵が近づいてきたら、下がりながらジャンプして「空中下段投げ」を当てるのもいい。



オート操作のユージーンの少しうしろに控えてカードを投げていると、安全に戦える。

※「発生」とは、ボタンを押してから攻撃判定が生じるまでの時間を表す。小さい値になるほど出が早い。

術技 敵の動きを固める効果に注目

ヒルダの導術はどれもヒット数が多く、敵を足止めっせる効果に優れている。その効果を活かして、「前衛が敵を攻撃しているあいだに詠唱開始→前衛の攻撃終了に合わせて導術ヒット」→「導術で敵が固まっているうちにふたたび前衛が攻撃」という必勝パターンを狙うのが基本となる。特に、「ストーンブレイク」や「シャイニングレイ」は攻撃範囲も非常に広く、敵が鋼体や防御といった耐性を持たないなら多用していきたい導術だ。

表項目補足

攻撃力	通常攻撃1段目を100としたときの威力
衝撃値	これが高いほど敵のRGが上がりやすい
発生	詠唱が終了してから、攻撃判定が出るまでの時間
詠唱時間	ボタンを押してから導術が発動するまでの時間
硬直	攻撃終了後、自分が動けるようになるまでの時間
ヒット	最大ヒット数。敵の大きさなどで誤差が出る
範囲	上空から見た攻撃の届く範囲を、図と文字で表している

※発生・詠唱時間・硬直の単位は60分の1秒(フレーム)。

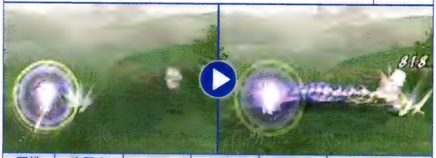
■術技一覧(ゲーム中表示順)

ロックバラージ
習得LV 最初から

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
地	500	230	35	15	1ライン
	発生	詠唱時間	硬直	ヒット	
	36	90	28	3	
備考	—				

地面から斜め上に向けて岩つぶてを発射する導術で、最初から使える術技のなかでは攻撃力がもっとも高い。発生が少し遅いため、すばやく移動する敵や空を飛んでいる敵には当たらないこともある。使用感は「スプラッシャー」と大差ないので、弱点や耐性によって使い分けよう。

サンダースピア
習得LV 最初から



属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
光	420	170	20	12	1ライン
	発生	詠唱時間	硬直	ヒット	
	18	104	30	1	
備考	電撃は敵を貫通する				

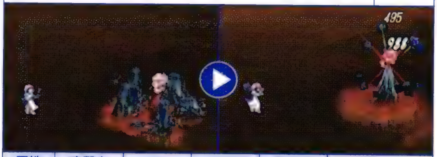
正面直線上に地をはう電撃を発射する。貫通性能を持っているため、直線上のすべての敵に対して攻撃力420でダメージを与えられる。ターゲットと同じラインから撃たないと当たらないので、命中率の面では不安が残るが、貫通することを考えれば総合ダメージは優秀だ。

スプラッシャー
習得LV 最初から

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
水	460	200	30	10	1ライン
	発生	詠唱時間	硬直	ヒット	
	21	85	26	2	
備考	敵を浮かせる				

地面から垂直方向に水柱を噴射する導術。詠唱時間、発生がともに早いのが最大の長所だ。強力な導術はどれも詠唱時間が長く、どうしても止められやすいので、この導術の早さは大きな魅力。ゲーム終盤でも敵の足を止める手段として活躍するため、1つはセットしておくといい。

ストーンブレイク
習得LV 18



属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
地	980	430	77	22	隣接ライン
	発生	詠唱時間	硬直	ヒット	
	22	160	40	4	
備考	敵を浮かせる				

ターゲットを中心にした円周上に岩石を隆起させ、最後に中心に巨大な石槍を作り出す。隣接ラインにも効果があるので、ターゲットの周辺にいる複数の敵に大ダメージを与えられる。習得はレベル18と早めだが、それ以降ゲーム終盤に入ってもお世話になる強力な導術だ。

フォルスキューブ解説

同じ導術使いのマオと比べて、「ダメージ」「ホールド」「ブロウ」といった攻撃的な特殊効果が備わっている。それに加えて「メンタル」や「サプライ」を利用すれば、FG回復力の遅さもフォローできるので、それらの特殊効果が含まれる組み合わせを選ぼう。オススメなのはDの組み合わせで、「シャイニングレイ」+「ドレイン」で多数の敵をマヒ状態に追い込めるのが魅力だ。反対に、微妙な効果がそろうBの組み合わせは避けた方がいいだろう。

■頂点の特殊効果一覧

表	ダメージ	ブロウ	メンタル	ホールド
	ダメージ増加	吹き飛び増加	FG回復上昇	敵硬直延長
裏	ブラスト	サプライ	バースト	ドレイン
	敵術撃減少	FG回復	敵RG増加	状態異常付加

■特殊効果の組み合わせ一覧

A	ダメージ	ブロウ	メンタル	ホールド
B	メンタル	ホールド	バースト	ブラスト
C	バースト	ブラスト	ドレイン	サプライ
D	ドレイン	サプライ	ダメージ	ブロウ
E	バースト	ドレイン	メンタル	ダメージ
F	ブロウ	サプライ	ホールド	ブラスト

アクアストリーム

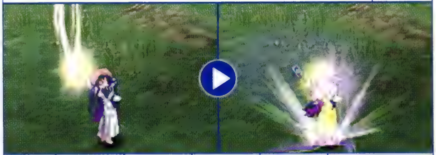
習得LV **26**

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
水	750	420	67	10	1ライン
	発生	詠唱時間	硬直	ヒット	
	60	138	38	3	
備考	敵を吹き飛ばす				

強烈な水流を斜め上に噴射して、触れた敵を吹き飛ばす導術。発生が遅めだが、詠唱時間は上位の導術のなかではもっとも短いので、敵の数が多い場面では役に立つ。ちなみに、水流の噴射口周辺だけは隣接ラインにも効果がある。範囲は狭いが、別ラインの敵を足止めできるのはうれしい。

L・ローブ
ライトニング・ローブ

習得LV **31**



属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
光	−	500	69	−	自分自身
	発生	詠唱時間	硬直	ヒット	
	−	0	−	−	
備考	錬術(FG全快時のみ使用できる)				

15秒間、電撃の衣をまとい、敵の攻撃を受けたときに電撃で反撃するようになる。ダメージ自体は軽減できず、攻撃を受ければ導術の詠唱も中断されるが、連続ヒットを受けなくなる効果は大きな魅力。ヒルダの最大の弱点であるHPの少なさをカバーできる貴重な錬術といえる。

シャイニングレイ

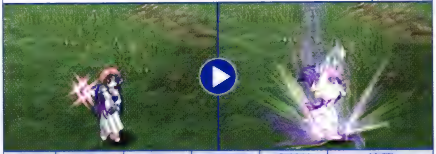
習得LV **40**

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
光	1000	480	57	20	隣接ライン
	発生	詠唱時間	硬直	ヒット	
	35	202	40	7	
備考	−				

上空から光の雨を降らせて、隣接ラインを含む複数の敵にダメージを与える。攻撃している時間が長いため、敵を長時間足止めさせる強力な導術だ。ちなみに、奥のラインをターゲットにすると手前のラインには届かないが、手前のラインをターゲットした場合は全ラインに攻撃できる。

L・ソーサリー
リミテッド・ソーサリー

習得LV **49**



属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
光	−	370	62	−	自分自身
	発生	詠唱時間	硬直	ヒット	
	−	0	−	−	
備考	錬術(FG全快時のみ使用できる)				

18秒間、奥義を含むすべての導術の詠唱時間を4分の3に短縮する。さらに、通常攻撃によるFG回復量を倍にする効果もあるお得な錬術だ。HP回復値も高いので、自分で操作、オート操作のどちらでも重宝する。この錬術か「L・ローブ」のいずれかを、1つはセットしておくといい。

奥義 攻撃範囲の違いを知り、使い分けよう

ヒルダの奥義はどれも非常に攻撃力が高く、敵の集団を一掃できる性能を持っている。しかし、攻撃範囲がどれも特徴的なので、敵の数や大きさによって使い分けないと最大限の効果は望めないのだ。特にライン移動されてしまうとまったく当たらない「グランドダッシャー」や、すばやく動く敵にはダメージを与えにくい「ディバインセイバー」は、動きの鈍い敵専用、ボス戦専用のように割り切って使うようにしよう。

表項目補足

攻撃力	通常攻撃1段目を100としたときの威力
衝撃値	これが高いほど敵のRGが上がりやすい
発生	詠唱が終了してから、攻撃判定が出るまでの時間
詠唱時間	ボタンを押してから導術が発動するまでの時間
硬直	攻撃終了後、自分が動けるようになるまでの時間
ヒット	最大ヒット数。敵の大きさなどで誤差が出る
範囲	上空から見た攻撃の届く範囲を、図と文字で表している

※発生・詠唱時間・硬直の単位は60分の1秒(フレーム)。

■奥義一覧(ゲーム中表示順)

クラスターレイド

派生元	習得LV
ロックバラージ サンダースピア	24

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
地光	1000	400	67	27	隣接ライン
	発生	詠唱時間	硬直	ヒット	
	20	180	40	4	
備考	―				

ターゲットの頭上から8本の水晶を円周上に降らせる奥義。水晶は垂直ではなく斜めに降ってくるため、敵の背が低いと当たらないこともある。そういった小型の敵に使わず、ある程度大きな敵に使っていこう。攻撃範囲は広めなので、敵が密集しているところを狙うのが理想的だ。

フラッシュティア

派生元	習得LV
スプラッシャー サンダースピア	28

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
水光	1160	440	60	14	隣接ライン
	発生	詠唱時間	硬直	ヒット	
	85	170	56	4	
備考	―				

聖なる刻印を地面に描き、その上に立つ敵にダメージを与える。攻撃範囲はターゲットを中心として斜め方向の隣接ラインにも及ぶが、縦・横方向の敵には当たらない。動きの鈍い敵が密集しているときに、その中心にいる敵をターゲットにして周囲を巻き込むのがベストな活用法だ。

フリーズランサー

派生元	習得LV
ロックバラージ スプラッシャー	20

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
地水	800	370	57	12	全ライン
	発生	詠唱時間	硬直	ヒット	
	44	160	56	1	
備考	氷の槍は扇状に飛ぶ				

攻撃力800の氷の槍を5発、扇状に撃ち出す。体の大きい敵に近づいて撃てば、最大で3発当たって攻撃力2400の特大ダメージを叩き出すこともあるのだ。逆に、敵から離れたり、敵が小さい場合には大ダメージは望めない。この奥義の真価は、巨大なボスとの戦いでこそ発揮される。

グランドダッシャー

派生元	習得LV
ストーンブレイク シャイニングレイ	40

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
地光	1800	650	83	20	1ライン
	発生	詠唱時間	硬直	ヒット	
	66	240	64	7	
備考	敵を浮かせる				

ターゲットの足下に地割れを引き起こし、1ライン全体を攻撃する奥義。ライン移動されると当たらないが、当たりさえすれば大ダメージと敵の動きを長時間固める効果が見込める。地上にいる敵なら確実に7発ヒットするため、敵が1ラインに密集しているときの総合ダメージは抜群だ。

フリジットコフィン

派生元	習得LV
ストーンブレイク アクアストリーム	45

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
地水	1700	700	72	20	隣接ライン
	発生	詠唱時間	硬直	ヒット	
	50	260	64	5	
備考	ヒット数は敵の大きさで変わる				

ターゲットを中心として隣接ラインにも及ぶ氷霧を発生させて、最後には結晶化した氷の剣が中心のみを貫く。氷霧のヒット数が敵の大きさや位置で変わるため、ダメージが安定しないのが欠点だ。また、最後の氷の剣が見た目ほど攻撃範囲がないのも残念なところ。しかし、大きい敵ほど多段ヒットしやすく、最大で7ヒット、攻撃力は2380相当ものダメージを与えることができる。

通常戦闘で出現するような小さい敵にはヒット数が少なく、巨大なボスでもないかぎり最大ヒットは望めないが、出るかもしれない大ダメージを狙って使ってみるのもいい。

ディバインセイバー

派生元	習得LV
アクアストリーム シャイニングレイ	イベント

属性	攻撃力	FG	HP回復	衝撃値	範囲
水光	1900	800	65	20	隣接ライン
	発生	詠唱時間	硬直	ヒット	
	23	290	68	10	
備考	―				

周辺8方向に落雷を2本ずつ落としたあと、中心のターゲットを極太の落雷で討つ奥義。ヒルダの試練（P.303参照）が終わったとき、レベルにして48前後で習得できるようになる。使用感は「フリジットコフィン」と似ているが、こちらの方がダメージが安定していて、ターゲット周辺の敵にもダメージを与えやすい。

なお、最後の落雷は隣接ラインの敵にも当たるため、敵が密集している場合は必ずその中心めがけて発動すること。集団の端にいる敵をターゲットにすると、最後の落雷が周囲の敵に当たらず、総合ダメージが落ちてしまう。

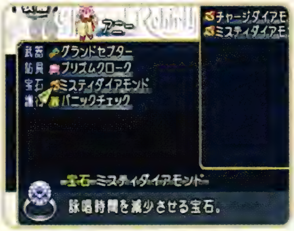
Extra Equip　詠唱速度を極限まで早める

マオ、アニー、ヒルダにとって詠唱時間中の無防備状態というのは避けられない。特にマオとヒルダの奥義は詠唱時間が長いため、できるかぎり詠唱時間を短縮して、無防備状態を減らす努力をしてみよう。もっとも手軽なのは「ミスティ」系の宝石を装備することだ。また、キャラクター限定になるが、マオならFCの特殊効果「ミスティ」、ヒルダなら錬術「L・ソーサリー」を利用することが挙げられる。さらに短縮するなら、料理の「ボルシチ」が持つシークレットファクター「詠唱時間2分の1」を利用するしかない。

■詠唱時間短縮の方法

方法	短縮フレーム
ミスティダイアモンド装備	−21
FCの特殊効果「ミスティ」レベル4	×0.68
錬術「L・ソーサリー」	×0.75
「ボルシチ」のシークレットファクター	×0.5
詠唱時間短縮テクニック（P.073参照）	1回転につき4

詠唱時間はRG0のときのもの。RGが高いと、詠唱時間が長くなる。



アニーが「ミスティ」系宝石を装備すれば、「R・エリキシル」が早くなる。

おすすめ戦術 敵から離れて導術攻撃に集中

術攻撃力の飛び抜けた高さからいっても、ヒルダはひたすら導術で攻撃するスタイルがいい。下手に通常攻撃をしかけたりせずに、遠距離を保って導術を詠唱すること。また、導術の攻撃範囲の広さとヒット数の多さを活かすために、前衛が攻撃している敵をターゲットとして、その周囲の敵を足止めする役割を担おう。

■特徴のまとめ

- **●攻撃範囲とヒット数に優れた導術を持つ**
- **●接近戦は話にならないほど不得意**
- **●HPが少なく、倒されやすい**

セット例／自分で操作1 通常戦闘は詠唱時間の短い術技で

敵の数が多く、接近されやすい通常戦闘では、詠唱時間が短く敵を吹き飛ばせる「スプラッシャー」を起点に戦っていく。奥義は詠唱時間が短く、攻撃範囲に優れた「フリーズランサー」がオススメだ。なお、敵にはさまれたときに備えて、攻撃を受けても電撃で反撃できる「L·ローブ」を使っておきたい。ダメージは受けるが、致命傷を受けることはなくなるはずだ。

前衛に敵が集中していたら「ストーンブレイク」か「シャイニングレイ」でせん滅するのが理想的。

■戦闘前の準備

術技

詠唱時間の短い「スプラッシャー」ははずせない。また、優れた防御策である「L·ローブ」か、詠唱時間を短縮する「L·ソーサリー」もセットしておこう。残りはお好みで。

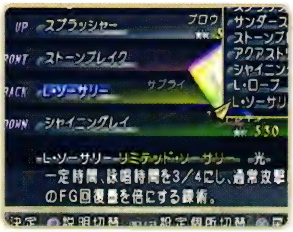
セット位置	術技名
UP	シャイニングレイ
FRONT	スプラッシャー
BACK	L·ローブ
DOWN	ストーンブレイク

隊列

仲間は操作キャラクターを中心にして隊列を維持するので、右に寄りすぎると前衛がヒルダの近くで敵と戦ってしまう。左寄りに配置して、隊列効果は術攻撃力上昇を狙いたい。

セット例／自分で操作2 通常戦闘は詠唱時間の短い術技で

ボス戦では、前衛がボスを抑えてくれれば詠唱をジャマされることはない。そのため、詠唱時間の長い奥義でも安心して使っていけるのだ。使う奥義は、ボスの弱点を突けるものを選べばいいが、どれも弱点を突けない場合は、詠唱時間が短く攻撃力の高い「グランドダッシャー」を使おう。また、体の大きいボスなら、「フリーズランサー」の複数ヒットを狙うのも手だ。



「L·ソーサリー」で詠唱時間の短縮とFG回復力の上昇を図ると、より攻撃の効率が高まる。

■戦闘前の準備

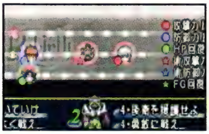
術技

これはボスが水を弱点とする場合のセット。錬術以外は敵の弱点に合わせて入れ替えよう。なお、奥義の前に唱える導術は、詠唱時間の短いものを使った方がいい。

セット位置	術技名
UP	スプラッシャー
FRONT	アクアストリーム
BACK	L·ソーサリー
DOWN	スプラッシャー

隊列

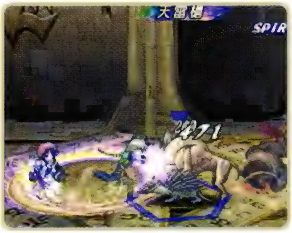
ヒルダ自身のHP回復力が低いので、アニーやティトレイと隊列効果を作って、HP回復の分配を受けるようにしたい。隊列効果は術攻撃力上昇かHP回復力上昇を受けよう。



1
Chapter 2 解析
3
4
5
6

セット例／オートにする　奥義の使用もまかせられる

ヒルダをオート操作にした場合、実に上手に敵との間合いを調整する。そして、敵から攻撃を受けにくい安全な場所で導術を詠唱してくれるのだ。そのため、自分で操作する場合には使いにくかった詠唱時間の長い導術でも、オートにするならセットして問題ない。「ストーンブレイク」や「シャイニングレイ」、「ディバインセイバー」といった詠唱時間が長く強力な導術を使わせて、密集している敵を一掃してもらおう。



いったん敵に近づかれると弱い点には注意。敵から攻撃されていたら、すぐに援護すること。

■戦闘前の準備

術技

右記以外にも、集中攻撃を回避する「L・ローブ」や、牽制用の「スプラッシャー」をセットしておくと安定して戦える。

ストーンブレイク
シャイニングレイ

隊列・作戦

隊列配置は左端か、ひとつ右ぐらいが丁度いい。また、アニーをメンバーに入れるなら、アニーの近くに配置して、「チャージ・ヴィント」によるFG回復力の上昇と、HPの回復分配を受けられるようにすること。戦術に関しては、術技と奥義をガンガン使うように設定すればOKだ。

作戦行動	前衛についていけ
攻撃頻度	勇敢に戦え
術技条件	術技優先でいけ

ムリヤリ！ 非実用コンボ
Combo Collection

1 ｜ 状況限定のお遊びコンボ

総攻撃力	ヒット数	難易度
560	3	★★★

通常攻撃の連続ヒットすらできないヒルダは、コンボとは無縁。はっきりいって、まともな実用コンボは存在しない。ただ、アニーに協力してもらえば、かなり強引ではあるが通常攻撃から導術をつなぐことができる。

まず下準備としてRGを下げたうえに「L・ソーサリー」を使って、詠唱時間を短くしておく。そして、アニーが「ペイン・レーゲン」を使った瞬間に、通常攻撃→「スプラッシャー」と出せば、3ヒットコンボが成立するのだ。

ペイン・レーゲン(アニー)

2P側にもコントローラをつないで、友達にアニーを動かしてもらって「ペイン・レーゲン」を使ってもらうといい。

通常攻撃

「ペイン・レーゲン」の効果により、雨が止むまで敵は硬直している。ここを狙って「スプラッシャー」を詠唱しよう。

スプラッシャー

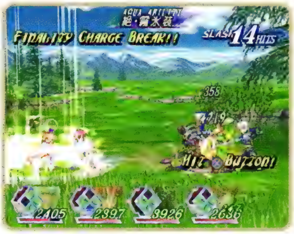
「ボルシチ」のシークレットファクター「詠唱時間2分の1」が発動していれば、「アクアストリーム」でもつながる。

秘奥義大全
Fusionic Force

2人のキャラクターがそれぞれのフォルスを融合させて放つ必殺技、それが「秘奥義」。派手な演出とともに、すさまじいダメージとヒット数を叩き出し、敵を確実に消滅させるのだ。

仕組みを知り、戦術に組み込もう

秘奥義の発動はランダムではなく、一定条件を満たして「FINALITY CHARGE BREAK!!」と画面隅に表示されたときに、⊗ボタンを押すと発動できる。その習得条件は術技や奥義とは違い、ゲームをある時点まで進めるか、レベルと戦闘回数を規定以上にするかのどちらかだ。なお、通常戦闘で1回秘奥義が発動すると、5回戦闘を終わらせるまで次が発動しなくなる。



秘奥義のスタンバイ完了後、少し攻撃してから発動すれば、さらにヒット数を稼げる。

■秘奥義の発動条件

- ●秘奥義カウントが100以上になる

カウントの計算

戦闘中に武具の潜在能力が発動	+7
戦闘中に大ダメージを受けてダウン	+3

- ●敵が残り1体
- ●秘奥義習得キャラクターが行動可能
- ●ボス戦闘の場合、敵のHPが10%以下

以上の条件を満たし、
「FINALITY CHARGE BREAK!!」
と表示されたら、⊗ボタンだけを押す

■発動可能状態の解除(カウントが0にもどる)

- ●秘奥義可能になってから1分経過する
- ●アイテムを使用する
- ●秘奥義習得キャラクターが戦闘不能になる

秘奥義を出しやすくするための準備

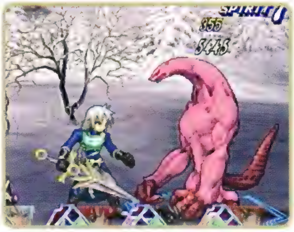
秘奥義カウントを増やすには、武具の潜在能力を何度も発動させればいいので、覚醒率の高い武具を装備しておけば、効率よく増やせる。なお、操作キャラクターの習得している秘奥義が優先して出るが、未発動の秘奥義がほかにある場合は、そちらが優先される。

■秘奥義を出しやすくする3つのポイント

- ●覚醒率の高い武具を使う
- ●秘奥義を習得しているキャラクターを操作する
- ●パートナーとなるキャラクターを隊列で近くに配置

コンボの最後に秘奥義を繰り出す

秘奥義のヒット数は10程度から、多いものでは30を超える。つまり、20〜30ヒットのコンボを当ててから秘奥義を出せば、合わせて50〜60ものヒット数を叩き出せるのだ。通常のコンボで50〜60回も攻撃すると、たいてい敵を撃破してしまう。その点、秘奥義ならば途中で敵のHPが0になっても、演出が終わるまでヒット数が増えつづける。発動さえしてしまえば、ヒット数を大幅に上げられるという魅力があるのだ。



敵のHPが25%以下になると、体が赤く光る。そこから少し攻撃して秘奥義でトドメだ。

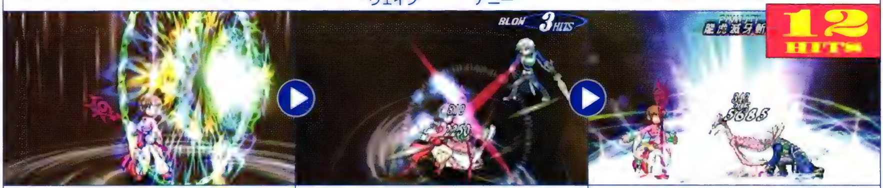
■秘奥義一覧

龍虎滅牙斬
リュウコメツガザン

ヴェイグ
＋

アニー

習得条件	ヒルダが仲間に加わったとき



アニー:浄化の扉、開かれん	ヴェイグ:見切った! アニー:必殺!	ヴェイグ&アニー:龍虎滅牙斬!!

インフェルノドライブ

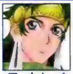
マオ
＋

ユージーン

習得条件	ヒルダが仲間に加わったとき

マオ:真紅の爆炎、我が友に宿れ	ユージーン:これが すべてを焼き尽くす、轟爆の魔槍だ!	マオ&ユージーン: 秘奥義! インフェルノドライブ!!

サウザンドブレイバー

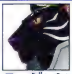

ティトレイ
＋

ヒルダ

習得条件	ヒルダが仲間に加わったとき

ヒルダ:悠久の紫電よ、彼の者に宿れ	ティトレイ:くらえ、 俺らのファイナルショットォ!	ティトレイ&ヒルダ: サウザンドブレイバー!!

翔破裂光閃
ショウハレッコウセン


ユージーン
＋

アニー

習得条件	ウォンティガの聖殿をクリアしたあと

アニー:大いなるフォルスよ、 我らに奇跡を!	ユージーン:刹那は無限、 その一瞬に我がすべてをかける!	ユージーン&アニー:翔破裂光閃!!

秘奥義大全

インブレイスエンド

ヴェイグ
＋

マオ

習得条件	LV25以上、ヴェイグとマオの戦闘参加回数が100回以上

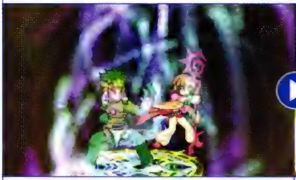
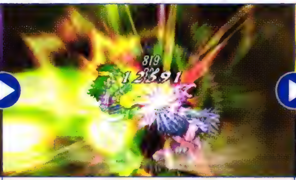
マオ：燃えさかれ、紅蓮の炎！	ヴェイグ：今、楽にしてやる！	ヴェイグ＆マオ： 奥義！　インブレイスエンド！

インフィニティア・ストライク

アニー
＋

ティトレイ

習得条件	LV30以上、アニーとティトレイの戦闘参加回数が150回以上

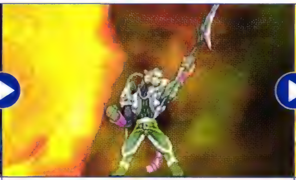
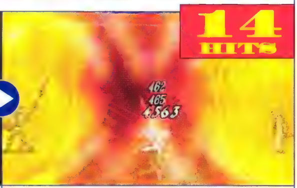
ティトレイ：うおぉぉぉぉぉっ！ アニー：どうなっても知りませんよ！	ティトレイ：これぞ秘奥義！	アニー＆ティトレイ： インフィニティア・ストライク!!

デュアル・ザ・サン

ユージーン
＋

ヒルダ

習得条件	LV35以上、ユージーンとヒルダの戦闘参加回数が200回以上

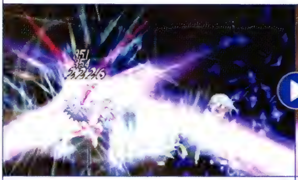
ユージーン：我らがよびかけに応えよ ヒルダ：開け、異空の扉	ユージーン：塵も残さず ヒルダ：虚空へ消え去れ	ユージーン＆ヒルダ： デュアル・ザ・サン!!

セルシウス・キャリバー

ヴェイグ
＋

ヒルダ

習得条件	LV40以上、ヴェイグとヒルダの戦闘参加回数が280回以上

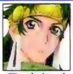


ヒルダ：一気に決めるしかないようね ヴェイグ：絶氷の剣！	ヒルダ：断罪の剣！ ヴェイグ：その身に刻め……	ヴェイグ＆ヒルダ： 奥義！　セルシウス・キャリバー!!

紅蓮天翔
グレンテンショウ

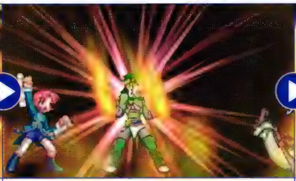
マオ

＋


ティトレイ

習得条件	LV45以上、ティトレイとマオの戦闘参加回数が300回以上

ティトレイ：頼むぜぇ、マオ！
マオ：この炎から逃れられるか！



ティトレイ：今だっ！　俺は鳥になる！

マオ＆ティトレイ：紅蓮天翔ォー!!

2人の導術士が織り成す究極の秘奥義

2周目以降のみ発動できる究極の秘奥義が存在する。この秘奥義を出す方法は、右記のような条件のもと「デュアル・ザ・サン」を出し、その演出中に特定の操作をしていくというものだ。

条件	●2周目以降 ●マオ、ユージーン、ヒルダがパーティにいて、マオとヒルダを操作できるようになっている

デュアル・ザ・サン

デュアル・ザ・サン中にマオで□ボタンを6回

3周目以降は□ボタンを6回以上(6＋周回数－1)未満押す。ほかの術も同様の計算式になる。

アクエリアス・スフィア

アクエリアス・スフィア中にヒルダで△ボタンを9回

プリズミックスターズ

プリズミックスターズ中にマオで○ボタンを10回

ブライティストゲート

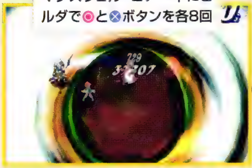
ブライティストゲート中にヒルダで×ボタンを9回

エクスプロージョンノヴァ

エクスプロージョンノヴァ中にマオで□と△ボタンを各10回

マクスウェル・ロアー

マクスウェル・ロアー中にヒルダで○と×ボタンを各8回



ディメンジョナル・マテリアル

ディメンジョナル・マテリアル中にマオで○、×、□、△、L2を各11回

ブルー・アース

●全員のHP全快
●経験値＋100000 のボーナスが！

※各ボタンは初期設定のもの。　※各ボタンは同時に押してもいい。ただし、関係のないボタンやアナログスティックを入力すると失敗になる。

エンハンス講座

Enhance Lecture

エンハンスのシステムは非常に複雑で、普通にプレイしていては気づかない部分も多い。ここで紹介する仕組みをしっかり把握して、自分好みの武具を作るのに役立ててほしい。

Process 1 エンハンスポイントを大量に集めよう

エンハンスを行うには、まず強化する武具とエンハンスポイント(以下EP)が必要だ。武具に関しては、元の性能が高いほど強化による上昇値も高いので、なるべく高性能な武具を使おう。EPは戦闘ごとに一定量を得られるほか、コンボを決めればBONUS EPを得られる(右表参照)。ただし、コンボが苦手で1や2しかBONUS EPを得られないなら、弱い敵をすばやく倒して戦闘回数をこなした方が効率がいい。

■BONUS EPの計算式

BONUS EP=
{最大ヒット数÷(パーティレベル÷5+4)}−1

パーティレベル=
{味方の平均レベル×(パーティ人数+9)÷10}−
{敵の最高レベル×(敵数+19)÷20}

POINT! ヒット数が多いほど、多くのBONUS EPがもらえる!
強敵との戦闘ほど、多くのBONUS EPがもらえる!

Process 2 武具を強化して力を引き出せ

準備が整ったら武具を強化していこう。強化による各パラメータの上昇値は元の値が高いほど高く、回数を重ねるたびに減っていく(右表参照)。全パラメータを限界まで上げても問題はないが、特に伸ばしたいものを突出させておくと、継承時にさらなる強化が望める。武器は斬撃・打撃・術撃のうちもっとも高いもの、防具はもっとも低いものに重点を置くのがオススメだ。

■強化によるパラメータ上昇値

強化回数	上昇値※	上昇例
1回目	現在値×5%+1	280→295 (+15)
2回目	現在値×4%+1	295→307 (+12)
3回目	現在値×3%+1	307→317 (+10)
4回目	現在値×2%+1	317→324 (+7)
5回目	現在値×1%+1	324→328 (+4)
6回目	1	328→329 (+1)

※小数点以下は切り捨て。また、「+1」は覚醒率の場合「+0.01%」。

潜在能力は覚醒を重ねることで強力に

あらゆる武具に発生する潜在能力。どんな潜在能力がつくかは、最初は武器・防具それぞれ4種類からランダムで選ばれる。この種類は、潜在能力の覚醒を重ねると増えていく(右表参照)。なお、全潜在能力64種類のデータはP.118とP.120に掲載している。

また、潜在能力にはそれぞれ初期覚醒率が決められていて、強力な能力ほど覚醒率は低めになっている。この初期覚醒率はFCの特殊効果を成長させることで、右表のようにプラス補正することができる。

ちなみに、各武具の潜在能力は、その武具を入手した時点で決まる。過去のセーブデータで強化をやり直しても、必ず同じ潜在能力になることを覚えておこう。

■潜在能力数の算出

潜在能力数=4+(総覚醒回数÷6)
※最初から4種あり、6回覚醒するたびに1種増えるということ。

潜在能力数は戦闘ランク(P.128参照)で変化する

EASY:	12	MANIA:	27
NORMAL:	24	UNKNOWN:	28
HARD:	25		

■初期覚醒率のプラス補正

補正値=★数×(2+戦闘ランク補正)÷100
・★数=パーティ全体のフォルスキューブの★の数
(カウントが9990の場合は★5つに換算される)
・戦闘ランク補正はEASY=0、NORMAL=1、
HARD=2、MANIA=3、UNKNOWN=4

※戦闘ランクMANIAは2周目、UNKNOWNは3周目以降選択可能。

Chapter 2 解析

Process 3 継承でさらなる強化をめざす

強化した武具を未強化・未継承の新しい武具に継承すると、「基本継承」という2つの強化が行われる。まず1つ目は、各パラメータが強化回数分上がる。つまり、継承元の斬撃を2回強化していたら、継承先の斬撃が+2されるというわけだ。そして2つ目は、右記の計算にしたがって継承先の武具の、いずれか1つのパラメータが「更に上昇」するというもの。強化回数の多いパラメータほど上がる確率が高いので、特に上げたいパラメータは重点的に強化しておこう。

■基本継承の計算式

あるパラメータが「更に上昇」する確率(%)＝
(あるパラメータの強化回数÷合計強化回数)×100

例：斬撃を3回、打撃を2回、FG回復を1回、強化していた場合
斬撃が50%、打撃が33%、FG回復が17%の確率で上昇

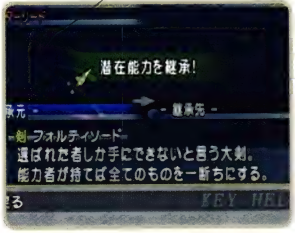
「更に上昇」した場合の上昇値※

- 斬撃／打撃／術撃：武具ランク×2＋合計強化回数
- HP／FG回復力：武具ランク＋合計強化回数
- 覚醒率：(武具ランク×5＋合計強化回数)÷100

※武具ランクについてはP.412からの「アイテム／武具」を参照。
※この計算にランダム値(0～合計強化回数－1)を加えた値になる。

特殊継承での強化の仕組み

もっとも強化回数の多いパラメータが1つだけのとき、一定確率で基本継承の代わりに「特殊継承」が発生する(右表参照)。特殊継承では各パラメータが強化回数分上がるうえ、もっとも強化したパラメータの種類によって異なる付加効果が発揮される。パラメータの大幅な上昇がないのは残念だが、覚醒率を強化していたときの「潜在能力継承」はうれしい効果だ。



「潜在能力継承」が運よく何回も発生すれば、覚醒率をどんどん上げられるのだが……。

■特殊継承の計算式

もっとも強化されているパラメータが1つだけのとき
そのパラメータの強化回数＝E　として

特殊継承発生率(%)＝(E÷12)×100

特殊継承の効果はもっとも強化したパラメータによって決まる
例：術撃を5回強化し、
ほかのパラメータを4回以下強化していた場合
特殊継承発生率＝5÷12×100＝41%
41%の確率で、全パラメータの強化可能回数が1増える

■特殊継承の付加効果

パラメータ	効果
斬撃	潜在能力が強化回数1回で覚醒する
打撃	初期必要EPが「ランダム値（1～E×2)」の分減る
術撃	全パラメータの強化可能回数が1増える
HP／FG回復	「ランダム値（1～E）×16」の分EPをもらえる
覚醒率	継承元の潜在能力を覚醒率＋1%で受け継ぐ

Process 4 究極を狙うならイレギュラー発生を待て

継承時に超低確率で発生するのが「イレギュラー」という現象だ。イレギュラーには「形状変化」「3属性付加」「潜在能力変化」の3種類があり、重複して発生することはない。どれもすさまじい効果があり、特に形状変化については、この方法でしか手に入らない武具が多数存在する。イレギュラーの発生は奇跡に近いので、もし発生したら、その武具は慎重に取り扱おう。

イレギュラーの発生確率を上げるには、継承を繰り返せばいい。総継承回数が増えるほど発生確率は上がっていくが、残念なことに上限があるため、確実にイレギュラーを発生させる方法はないのだ。

■イレギュラーの計算式

形状変化	武具が非売品の強力な武具に変化する **発生確率(%)＝総継承回数／27**　(上限18.5%)
条件	継承元にショップで販売している武具、継承先にそれより武具ランクの高い武具を使う ※
3属性付加	武具に3つの属性が付加される **発生確率(%)＝総継承回数／100**　(上限40%)
条件	継承元に属性が付加されている武具を使う
潜在能力変化	とんでもない性能の潜在能力が覚醒する **発生確率(%)＝総継承回数／600**　(上限25%)
条件	特になし

※形状変化の対応と武具ランクはP.412～423に掲載している。

Enhance Weapon 武器はどの攻撃力を上げるかが重要

ここからは前述の各プロセスを踏まえて、具体的な武器・防具の作成例を紹介していく。ただし、イレギュラーは確率が低すぎるため、作成例からは除いた。

武器の場合、重要となるパラメータは攻撃力。斬撃・打撃・術撃の3つがあるので、初期値がもっとも高いものを重点的に伸ばすといいだろう。ただし、コンボ用の武器や強力な潜在能力が覚醒した武器の場合は、それぞれFG回復力や覚醒率を重視しよう。

イレギュラーで覚醒する「ダメージ32倍」。これさえあれば、ほかの武器はいらない!?

■武器の潜在能力一覧

■表項目の見方

- **条件**……………潜在能力が覚醒するための前提条件。「ランク」は戦闘ランクを、「覚醒回数」はパーティ全体の総覚醒回数を表す。戦闘ランクの略称はE=EASY、N=NORMAL、H=HARD、M=MANIA、U=UNKNOWNの略。Mは2周目以降、Uは3周目以降選択可能。
- **潜在能力名**……武具の性能欄に表示される潜在能力名。
- **画面表示**………戦闘中に発動したときや、バトルブックの一覧で表示される名称。
- **基本覚醒率**……これに補正値(P.116参照)とランダム値を増減したものが、初期覚醒率になる。
- **強化回数**………その潜在能力が覚醒するまでに必要な強化回数。これは一定で、ランダム要素はない。
- **効果**……………戦闘中に発動したときの効果。

条件		潜在能力名	画面表示	基本覚醒率	強化回数	効果
ランク	覚醒回数					
E	0	ダメージ2倍	×2 DAMAGE	5.00	2	通常の2倍のダメージを与える
	0	自分のRG−20	RG −20	4.00	2	自分のRGを20減少させる
	0	敵のけぞり時間+0.5秒	HOLD +0.5	3.00	2	敵の硬直時間を0.5秒延長する
	0	ダメージに比例したHP回復	HEAL HP	3.00	2	与えたダメージの2分の1、自分のHPを回復する
	6	アイテムを盗む	ROBBER ITEM	4.00	3	敵からアイテムを盗む、1体につき1個まで※1
	12	敵のRG−30	RG −30	3.00	3	敵のRGを30減少させる
	18	敵の攻撃力を減少させる	MINUS ATK	7.00	3	敵の斬撃／打撃攻撃力を15秒間減少させる
	24	熱毒の追加効果	POISON	4.50	3	敵を12秒間、熱毒状態にする
	30	ダメージ3倍	×3 DAMAGE	4.00	4	通常の3倍のダメージを与える
	36	自分のFGの1つが少量回復	FG HEAL	9.00	4	もっとも少ないFGを100回復する※2
	42	恐慌の追加効果	PANIC	4.00	4	敵を15秒間、恐慌状態にする
	48	敵の術攻撃力を減少させる	MINUS MIND	9.00	4	敵の術攻撃力を15秒間減少させる
N	54	敵の防御力を減少させる	MINUS DEF	9.00	5	敵の斬撃／打撃防御力を15秒間減少させる
	60	気絶させる	PIYO	2.00	5	敵を気絶させる、気絶中の敵には発動しない
	66	衰弱の追加効果	WEAK	9.00	5	敵を20秒間、衰弱状態にする
	72	マヒの追加効果	PARALYZE	7.00	5	敵を12秒間、マヒ状態にする
	78	ダメージ4倍	×4 DAMAGE	3.50	6	通常の4倍のダメージを与える
	84	敵の術防御力を減少させる	MINUS REGIST	10.00	6	敵の術防御力を15秒間減少させる
	90	凍結の追加効果	FREEZE	5.50	6	敵を4秒間、凍結状態にする
	96	通常攻撃連携数+1	ATKCHAIN +1	11.00	6	通常攻撃を1回多く繰り出せる
	102	自分のFGの1つが大回復	FG CURE	8.00	7	もっとも少ないFGを200回復する※2
	108	鈍足の追加効果	SLOW	10.00	7	敵を12秒間、鈍足状態にする
	114	連続ヒット数+2	HITS +2	8.00	7	その攻撃のヒット数が2増える
	120	弱い敵を一撃で倒す	SMASH!	1.00	7	自分よりレベルが10以上低い敵を一撃で倒す
H	126	衝撃波が追加発生	SHOCK WAVE	4.00	8	隣接ラインを攻撃する衝撃波を発生させる
M	132	敵のけぞり時間+1.5秒	HOLD +1.5	4.00	8	敵の硬直時間を1.5秒延長する
	138	高確率でアイテムを盗む	DACOITY ITEM	20.00	8	高確率でアイテムを盗む、1体につき1個まで※1
U	144	与えたダメージの8倍を吸収	CURE HP	1.50	8	与えたダメージの8倍、自分のHPを回復する
イレギュラー	0	通常攻撃連携数+3	ATKCHAIN +3	9.00	11	通常攻撃を3回多く繰り出せる
	0	FG全回復	FG CHARGE	12.00	10	すべてのFGが「最大値−1」まで回復する
	0	ダメージ32倍	×32 DAMAGE	5.00	11	通常の32倍のダメージを与える
	0	自分と敵のRGが1になる	RG 1	5.00	10	自分と敵のRGが状態によらず1になる

※1 P.382からの「エネミー」において、「アイテム」の欄の上段に掲載しているアイテムのみ盗むことが可能。　※回復量以上にFGが減っていないと回復しない。

■武器にオススメの潜在能力

ダメージ重視　ユージーン用

敵をただ倒すだけなら、得意なタイプの攻撃力を重視した武器がいい。ユージーンなら、ほとんどの武器は斬撃攻撃力が高い。そこで、まずは斬撃攻撃力を強化した武器を本命の武器に継承して、基本継承の「斬撃攻撃力が更に上昇」を狙う。あとは本命の武器を強化していき、「ダメージ○倍」の潜在能力が覚醒すれば最高だ。

POINT!
- 基本継承で攻撃力を「更に上昇」させる
- 「ダメージ○倍」の潜在能力を狙う

作成例

コンボ重視　ヴェイグ用

コンボを狙うときには、FG回復力が高く、攻撃力と衝撃値が低い武器を使うのがいい。ヴェイグなら「ハルシュタット」や「オブシディアン」がオススメ。これらにFG回復力を強化した武器を継承して、基本継承の「FG回復力が更に上昇」を狙う。そのあとは、FG回復力と覚醒率だけを強化して、攻撃力はあえて強化しないようにしよう。

POINT!
- 攻撃力と衝撃値が低い武器を用意
- 敵のRGを下げられる潜在能力を狙う

作成例

サポート能力重視　ティトレイ用

ティトレイの「ウリ」は手数の多さ。それを活かせば、覚醒率が低めな状態異常付加の潜在能力も活用できるはずだ。まずは状態異常付加の潜在能力が発動するまで、ひたすら強化を繰り返す。好みの潜在能力が覚醒したら、覚醒率を重点的に上げてから本命の武器に継承して、特殊継承の「潜在能力を継承」を狙うのだ。

POINT!
- 状態異常を付加する潜在能力を狙う
- 特殊継承で潜在能力を受け継がせる

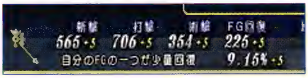
作成例

FG回復重視　アニー用

アニーの陣術はどれも、FG全快で出さないと効果範囲が非常にせまくなってしまう。したがって、アニーの武器に必要なのは攻撃力よりもFG回復力だ。FG回復力を強化した武器を用意し、それを本命の武器に継承して「FG回復力が更に上昇」を狙う。もしくは、FGが回復する潜在能力を特殊継承の「潜在能力を継承」で受け継ぐといい。

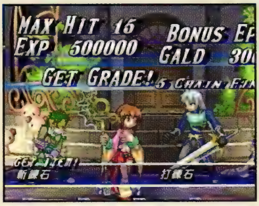
POINT!
- FG回復力を重点的に上げる
- FGが回復する潜在能力が理想

作成例



最強武具作成プラン ①　「斬錬石」と「打錬石」を集めて攻撃力アップ！

エンハンスを繰り返しても際限なく武具が強くなるわけではない。気に入った武具をさらに強くしたいなら、錬石系のアイテムでパラメータを上げるしかないのだ。錬石のうち「斬錬石」と「打錬石」はサイグローグの館（P.374参照）に出現する「クローネル」という敵が高確率で落とすので、繰り返し戦えば数を集められる。パラメータは錬石1つにつき1ずつしか増えないが、塵もつもればなんとやらだ。最強武具作成のためにがんばろう。



10Fにいるクローネルを倒したら、いったん館から出てふたたび倒しに行く。これを繰り返して数を集めよう。

②へ続く→P.121

Chapter 2 Analysis

Enhance Protector 防具は弱点を補うように強化しよう

防具の強化は武器とは正反対で、斬撃・打撃・術撃の防御力のうち、もっとも低いものを重点的に強化するといい。パーティメンバーのうち、ヴェイグとアニーはどの防御力も平均的だが、残りの4人は極端に低い防御力を持っているため、それを強化しておかないと大ダメージを受けて倒されてしまうからだ。ヴェイグとアニーに関しては、ボスなどが使用する強力な導術に備えて、術防御力を強化しておくといいだろう。

潜在能力は武器と同様に、「HP回復」や「FG回復」系が汎用的で使いやすい効果だ。

■防具の潜在能力一覧

■表項目の見方

- **条件**…………潜在能力が覚醒するための前提条件。「ランク」は戦闘ランクを、「覚醒回数」はパーティ全体の総覚醒回数を表す。戦闘ランクの略称はE=EASY、N=NORMAL、H=HARD、M=MANIA、U=UNKNOWNの略。Mは2周目以降、Uは3周目以降選択可能。
- **潜在能力名**…武具の性能欄に表示される潜在能力名。
- **画面表示**……戦闘中に発動したときや、バトルブックの一覧で表示される名称。
- **基本覚醒率**…これに補正値(P.116参照)とランダム値を増減したものが、初期覚醒率になる。
- **強化回数**……その潜在能力が覚醒するまでに必要な強化回数。これは一定で、ランダム要素はない。
- **効果**…………戦闘中に発動したときの効果。

条件		潜在能力名	画面表示	基本覚醒率	強化回数	効果
ランク	覚醒回数					
E	0	防御時:自分のRGが50になる	RG 50	7.00	2	防御成功時に、自分のRGが50になる
	0	防御時:HPが3%回復	HP +3%	7.00	2	防御成功時に、自分のHPが最大HPの3%回復する
	0	物理ダメージ時:50%に軽減	PHY HIT 50%	8.00	2	敵の攻撃による斬撃/打撃ダメージを50%に軽減する
	0	術ダメージ時:50%に軽減	MIN HIT 50%	8.00	2	敵の攻撃による術ダメージを50%に軽減する
	6	状態異常:低確率で打ち消し	VANISH EFFECT	25.00	3	状態異常を受けたとき、その効果を低確率で打ち消す
	12	防御時:FGの1つが回復	FG HEAL	15.00	3	防御成功時に、もっとも減っているFGが40回復する※
	18	防御時:防御力が上昇	DEF UP	15.00	3	防御成功時に、自分の斬撃/打撃防御力が15秒間上昇する
	24	防御時:攻撃力が上昇	ATK UP	15.00	3	防御成功時に、自分の斬撃/打撃攻撃力が15秒間上昇する
	30	能力減少効果:中確率で打ち消し	VANISH DRAIN	50.00	4	能力減少効果を受けたとき、その効果を中確率で打ち消す
	36	防御時:術防御力が上昇	REGIST UP	15.00	4	防御成功時に、自分の術防御力が15秒間上昇する
	42	落下時:自動で受身を取る	PASSIVE	50.00	4	ダウンしそうになると、受身をとる
	48	防御時:術攻撃力が上昇	MIND UP	15.00	4	防御成功時に、自分の術攻撃力が15秒間上昇する
N	54	勝利時:最大HPが1増える	MAXHP +1	4.00	5	戦闘勝利時に、自分の最大HPが1増える
	60	防御時:HP回復力が上昇	HPHEAL UP	15.00	5	防御成功時に、自分のHP回復力が15秒間上昇する
	66	状態異常:中確率で打ち消し	VANISH EFFECT	50.0	5	状態異常を受けたとき、その効果を中確率で打ち消す
	72	防御時:FG回復力が上昇	FGHEAL UP	15.00	5	防御成功時に、自分のFG回復力が15秒間上昇する
	78	防御時:HPが6%回復	HP +6%	10.00	6	防御成功時に、自分のHPが最大HPの6%回復する
	84	防御時:4つFGが少し回復	FG HEAL	9.00	6	防御成功時に、すべてのFGが20ずつ回復する※
	90	物理ダメージ時:1%に軽減	PHY HIT 1%	10.00	6	敵の攻撃による斬撃/打撃ダメージを1%に軽減する
	96	術ダメージ時:1%に軽減	MIN HIT 1%	10.00	6	敵の攻撃による術ダメージを1%に軽減する
	102	能力減少効果:高確率で打ち消し	VANISH DRAIN	75.00	7	能力減少効果を受けたとき、その効果を高確率で打ち消す
	108	気絶を回避	STUN GUARD	70.00	7	気絶状態になるのを回避する
	114	物理ダメージ時:自動防御	AUTO DEFFEND	10.00	7	斬撃/打撃ダメージを自動的に防御する
	120	アイテム使用時:HP回復量2倍	ITEMHEAL ×2	50.00	7	アイテムによるHP回復量が2倍になる
H	126	戦闘不能時:HP1で生き残る	REVIVE	10.00	8	戦闘不能になったとき、HP1で生き残る
M	132	瀕死時:HP20%回復	HP +20%	18.00	8	HPが10%まで減ったとき、最大HPの20%回復する
	138	防御時:約3秒間敵の攻撃無効	FLASH	10.00	8	防御成功時に、3秒間無敵になる
U	144	防御時:ダメージを跳ね返す	SORN DAMAGE	10.00	9	防御成功時に、受けるダメージの50%を敵に跳ね返す
イレギュラー	0	防御時:HPが30%回復	HP +30%	10.00	11	防御成功時に、自分のHPが最大HPの30%回復する
	0	状態異常:高確率で打ち消し	VANISH EFFECT	85.00	8	状態異常を受けたとき、その効果を高確率で打ち消す
	0	物理攻撃にのけぞらない	PENETRATE	25.00	11	斬撃/打撃攻撃を受けてものけぞらなくなる
	0	術攻撃にのけぞらない	PENETRATE	25.00	11	術攻撃を受けてものけぞらなくなる

※ 回復量以上にFGが減っていないと回復しない。

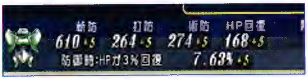
■防具のオススメの潜在能力

術防御力重視　ユージーン用

ユージーンの術防御力の低さは致命的で、通常戦闘でも戦闘不能になりかねない。そこで、術防御力を最大まで上げた防具を本命の防具に継承し、「術防御力が更に上昇」を発生させることを狙おう。なお、潜在能力は「術ダメージを軽減」が理想だが、あくまで軽減されるのは複数ヒットするうちの1、2発。効果は大きくはない。

POINT!
- とにかく術防御力を上げよう
- 潜在能力は「防御時：HP回復」が理想

作成例

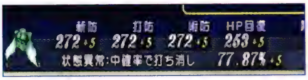


状態異常防止　アニー用

パーティの薬箱的な存在であるアニーが状態異常にかかると、術技をうまく使えず苦戦する。それを防ぐため、「状態異常打ち消し」の潜在能力がついた防具を作ってみよう。まずは「状態異常打ち消し」が覚醒するまで強化を繰り返し、覚醒したら本命の防具に継承して「潜在能力を継承」を狙う。さらに、護符で耐性をつければ完璧だ。

POINT!
- 「状態異常打ち消し」の潜在能力を狙う
- 覚醒率をできるだけ強化する

作成例



HP回復重視　ティトレイ用

ティトレイは前線で戦うにしてはHPと防御力が低め。その代わり、HP回復力と術技・奥義のHP回復は優れているので、それを伸ばすことで防御性能を高めるのも手だ。HP回復力を強化した防具を、本命の防具に継承して「HP回復力が更に上昇」を発生させるのは当然として、潜在能力に「防御時：HP回復」が覚醒すれば上出来だ。

POINT!
- HP回復力を最重視する
- HP回復にかかわる潜在能力を狙う

作成例

秘奥義狙い　マオ用

秘奥義を出すためには、潜在能力を多く発動させればいい。つまり、覚醒率の高い装備があれば、その分出しやすくなるのだ。防具の潜在能力は全体的に覚醒率が高いものの、発動する条件が限定されるものが多い。狙うなら発動する状況を作りやすい、「防御時：防御力が上昇」のような「防御が発動条件になる」ものがオススメだ。

POINT!
- 防御時に高確率で発動する潜在能力を狙う
- 覚醒率を重点的に強化する

作成例

最強武具作成プラン ②　気に入った潜在能力の覚醒率をアップさせるには

「ダメージ4倍」や「術攻撃にのけぞらない」のような強力な潜在能力の効果を一度でも体験すると、その覚醒率をもっと上げたいと思うだろう。覚醒率を上げるには、まず「ウェポンリファイナー」と「プロテクトリファイナー」を使う方法がある。これらを装備した状態で戦闘に勝利すれば、武器は16分の1、防具は8分の1の確率で「0.01%」ずつ覚醒率が上がる。ただし、覚醒率が50%以上になると、上がらなくなることを覚えておこう。

もうひとつは、武具の覚醒率を「1%」上げる錬石系のアイテム「醒錬石」を使う方法だ。しかし、このアイテムは、宝箱からの入手やサブイベントでの入手を合わせても3～4個しか集められない。さらに集めるには、2周目以降のみ行けるサイグローグの館40階～60階の宝箱から入手するしかないのだ。といっても、宝箱に入っているかどうかはランダム。最強武具を作成したいと思うなら、根気よく探し回るしかない。

作戦分析
Tactics Analysis

作戦は、しっかりと設定すればパーティ全員がオート操作でも勝てる、というほど重要な要素だ。具体的に、どのような隊列と戦術を組み合わせればいいのかを解説していこう。

仲間は作戦を忠実に実行する

オート操作の仲間は作戦を忠実に守って行動する。しかし、悪くいえば臨機応変には動けないということなので、プレイヤーが状況に応じて作戦を設定してあげる必要があるのだ。ただし、どんな作戦でも、仲間は隊列を維持しようと動き、1度敵をターゲットしたら撃破するまで狙いつづけるという傾向がある。もし、思いどおりの敵を攻撃してくれないときは、いったん自分で操作してターゲットを切り替えるといい。

アニーが陣術を使う場所は隊列に影響される。効果を与えたい仲間の近くに配置しよう。

隊列効果で能力が1割強アップ

隊列効果が発揮される配置は7種類あり、配置が重なると効果レベルが上がる。また、別の隊列効果が重なった場合は効果レベルの高い方が発揮され、効果レベルが同じときは、優先度の高い方が発揮されるのだ。

補正値は10～15%だが、強化による1～2回の上昇分をノーリスクで上乗せすると考えれば、効果は高いといえる。とはいえ、隊列効果にこだわって、作戦が機能しないようでは本末転倒なので気をつけよう。

■隊列効果が発揮される配置一覧

■能力補正値

効果レベル	1	2	3
画面表示			
補正値	10%	13%	15%

■隊列効果の優先順位

高 ← 優先度 → 低

攻撃力	防御力	術攻撃力	術防御力	HP回復力	FG回復力

状況に合わせた作戦の使い分け

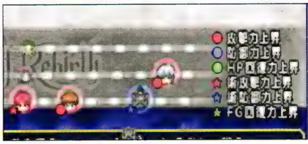
特定の作戦をとらないと勝てない、という戦闘はないものの、作戦を見直すことで大幅に戦闘が有利になる場面はある。たとえば、導術を使う敵が多いときは、隊列効果で術防御力を上昇させたり、攻撃力の高い敵と戦うときは「冷静になれ」でRGを低めに保ち、防御力とHP回復力を高めるなどだ。

下記にはオススメ作戦を紹介している。これらをあらかじめセットしておき、状況に応じて切り替えて使おう。

■サンプル作戦

どんな状況もソツなくこなす
汎用型

前衛2名とマオかヒルダ、そしてアニーという組み合わせ。攻防のバランスを重視し、どんな敵とでも戦える。ただし、後衛が攻撃を受けはじめるとピンチに陥るので、下記の完全防御型に切り替えるなどで対応しよう。



キャラクター	前衛1	前衛2	マオかヒルダ	アニー
作戦行動	目の前の敵を狙え	分散して戦え	奥の敵を狙え	前衛についていけ
攻撃頻度	勇敢に戦え	勇敢に戦え	バランスよく戦え	バランスよく戦え
術技条件	ダメージを稼げ	ダメージを稼げ	術技優先でいけ	術技優先でいけ

敵を力ずくで撃破
近接攻撃型

ヴェイグ、ユージーン、ティトレイ、アニーという組み合わせの攻撃重視型。全員で1体の敵に殴りかかり、一瞬にして撃破する。ただし、導術攻撃や遠隔攻撃を行う敵が多いと、前衛3人がまとめて倒される危険性もある。

キャラクター	ヴェイグ	ユージーン	ティトレイ	アニー
作戦行動	後衛を援護せよ	後衛を援護せよ	後衛を援護せよ	前衛についていけ
攻撃頻度	勇敢に戦え	バランスよく戦え	バランスよく戦え	冷静になれ
術技条件	ダメージを稼げ	先制を狙え	術技優先でいけ	前線を援護しろ

強烈な導術で圧倒
導術攻撃型

万能に立ち回れるヴェイグとマオ、ヒルダ、アニーという導術攻撃をメインにした作戦。ヴェイグが敵を足止めしているあいだに、マオとヒルダが導術を叩き込む。ボス戦などの、数が少なく動きが遅い敵との戦闘で有効だ。

キャラクター	ヴェイグ	マオ	ヒルダ	アニー
作戦行動	後衛を援護せよ	強敵はまかせた	強敵はまかせた	後衛を援護せよ
攻撃頻度	バランスよく戦え	勇敢に戦え	勇敢に戦え	冷静になれ
術技条件	先制を狙え	先制を狙え	術技優先でいけ	後方を援護しろ

ピンチになったら切り替える
完全防御型

どんなメンバー構成でも使えるピンチ専用の作戦。また、敵の強力な攻撃がくる前にこの作戦に切り替えれば、RGが続くかぎり防御してくれるはずだ。HPや状態異常の回復がすんだら、通常時の作戦にもどして反撃に転じよう。

キャラクター	前衛1	前衛2	マオかヒルダ	アニー
作戦行動	目の前の敵を狙え	目の前の敵を狙え	前衛についていけ	前衛についていけ
攻撃頻度	冷静になれ	冷静になれ	退避に徹せよ	退避に徹せよ
術技条件	切り札は取っておけ	術技は使用するな	術技は使用するな	仲間の危機を救え

ポイント入手指南
Get Points!

奥義習得に必要な「スマッシュポイント(以下SP)」と、2周目以降のグレードショップで使う「GRADE」は入手方法が複雑だ。仕組みを把握して、効率よく集められるようになってほしい。

SPをより多く入手する

ゲーム序盤ではSPが足りなくて困ることは少ないが、中盤以降は奥義習得に必要なSPが増えるため徐々に足りなくなってくるだろう。そこで、右表の条件を満たしてSP入手量を増やす工夫をすることをオススメする。「テクニカルスマッシュ」は狙って出すのは容易ではないし、増加量もたいしたことがない。それよりも「同じ術技をセットしない」「錬術をセットする」などの簡単な条件を満たして、入手量の底上げを図ろう。

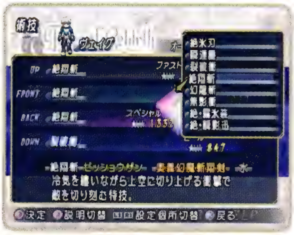
■入手SP計算

基本獲得量＝9＋α（下記の2種）

・錬術を1つセットするごとに　＋2
・同じ術技をセットしていると　－1

入手SP＝基本獲得量×(術技で倒した敵数＋3)÷10×テクニカルスマッシュ増加率

※小数点以下は切り捨て。



SPを稼ごうとしてやってしまいがちなのが、同じ術技の複数セット。これは逆効果だ。

特定のキャラクターのSPがほしいときは、自分で操作した方が手っ取り早く稼げる。

テクニカルスマッシュでさらに稼げる?

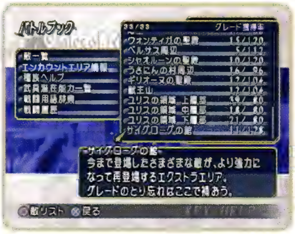
特定の条件を満たして敵を倒すと、画面左上に「TECHNICAL SMASH!」と表示され、アイテム入手率とSP入手量が表示されたパーセンテージの分増加する。といっても、増加率は1回の戦闘で10～20%ほどで、アイテム入手率はそのまま増えるが、SP入手量はせいぜい1～2ポイント増える程度だ。したがって、アイテム入手が目的なら有効な手段といえるが、SPを稼ぐという目的なら気にする必要はない。

■テクニカルスマッシュ一覧

達成難度	画面表示	条件	増加率
低	BURST	ラッシュバースト状態（RG100）で敵を倒す	＋2%
↑	○ CHAINS	連携攻撃で敵を倒す。「通常攻撃×3→術技」で倒せば「4 CHAINS」	＋連携数×2÷8
	○ GROUP	一連の攻撃で複数の敵を同時に倒す。2体同時なら「2 GROUP」	＋同時撃破数×2－1
	NO DAMAGE	その敵からダメージを受けずに倒す	＋1%
	HIGH SPEED	戦闘開始から5秒以内に倒す	＋1%
	TRIANGLE	それぞれ押す方向キーの異なる通常攻撃を3回連続で出し、3回目で倒す	＋2%
↓	COOL	クールダウン状態（RG0）で敵を倒す	＋4%
高	FINALITY	秘奥義で倒す	＋7%

戦闘の評価点、GRADEを集めよう

GRADEは戦闘中に一定の条件を満たすと得られる数値で、どれだけうまく戦闘できたかを評価する得点だ。これを集めると、2周目の開始時にグレードショップでシステムをカスタマイズできる(P.446参照)。GRADEは敵のグループ(同時に出現する敵の組み合わせ)ごとに設定されており、同じグループに対して同じ条件を満たしても、GRADEは得られない仕組みだ。なお、ボス戦では獲得GRADEが10倍となる。



GRADEは有限。獲得率はバトルブックの「エンカウントエリア情報」で確認できる。

■GRADE一覧

種類	獲得量	条件
10 HITS OVER!	1.20	MAX HIT11以上で敵を倒す
25 HITS OVER!	5.00	MAX HIT26以上で敵を倒す
5 CHAIN FINISH!	2.00	個人5連携以上で敵を倒す、通常攻撃×3→術技→奥義でOK
FULLHP FINISH !	1.40	全員HP全快の状態で敵を全滅
NO DAMAGE FINISH !	1.60	ダメージを受けずに敵を全滅、防御してもダメ
10 SECONDS FINISH !	2.30	戦闘開始から10秒以内に敵を全滅
30 SECONDS FINISH !	1.00	戦闘開始から30秒以内に敵を全滅
NO GUARDED FINISH !	1.20	攻撃を防御されることなく敵を全滅

■難易度による獲得量の変化

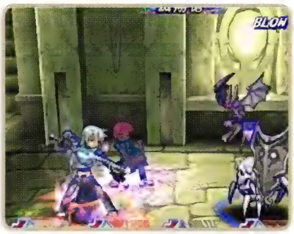
難易度	倍率
EASY	0.8
NORMAL	1.0
HARD	1.2
MANIA	1.4
UNKNOWN	1.6

※難易度MANIAは2周目以降でプレイ可能、UNKNOWNは3周目以降となる。
※アイテムを使うと獲得量が減る

GRADE完全獲得をめざして

GRADEのほとんどはレベルが上がるほど獲得しやすくなるのだが、「NO DAMAGE FINISH!」と「NO GUARDED FINISH!」については、下の写真のような方法を使うと獲得しやすい。なお、入れなくなったダンジョンのGRADEを獲得したいときは、全エリアの敵が出現するサイグローグの館へ行こう(P.374参照)。

ダメージを受けないように「アワーグラス」で敵の動きを止める。あくまでも最終手段だ。



攻撃前にラッシュチャージかクールチャージを行えば、防御されることなく攻撃できる。

オススメ稼ぎポイント　経験値とガルドが驚くほどたまる!

GRADEの獲得や「サイグローグの館」を攻略するためにレベルを上げたいなら、ゲーム終盤でレベル55以上が対象になるが、最終ダンジョン(名前は伏せておく)で稼ぐのがオススメだ。最終ダンジョンの上層にある、フォルスを当てることで敵と戦える部屋なら、歩き回らずに戦闘を繰り返すことができるため、効率よく経験値とガルドをためられる。また、上層に入ってすぐのところにある建物でHPとFGの回復も可能だ。

ここで石碑に向けてフォルスを使う。入手量は一戦闘につき経験値6000、ガルド3500程度が目安だ。

Chapter 2 Analysis

料理運用術

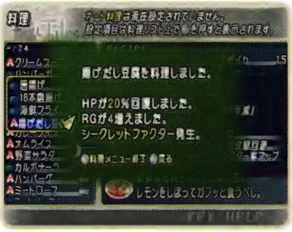
Make use of Cooking

コスト、回復量、確実性とどれをとっても優秀なHP回復手段といえる料理。レシピの選別や食材の確保をしっかりと行えば宿屋いらずだ。なお、レシピ一覧はP.436に掲載している。

料理に隠された効果を知り、優良レシピを探せ

料理にはHP回復だけでなくRGを変化させる効果もあり、これは下記のように継続的に変化する。つまり「RG+10」の効果があるカレーライスばかり食べていると、つねにRGが高い状態で戦うことになるのだ。

また、レシピごとに異なるシークレットファクターは、「獲得経験値5倍」などすごい効果を持つ。シークレットファクターは料理回数が多いほど発生しやすくなるので、気に入った効果があったらどんどん料理しよう。



手動で料理を行えば、戦闘前にシークレットファクターが発生したかどうかを確認できる。

■各キャラのRG初期値

キャラ名	初期値	キャラ名	初期値
ヴェイグ	30	アニー	40
マオ	40	ティトレイ	50
ユージーン	20	ヒルダ	20

■料理によるRGの変化

- **●料理をすると、RGが料理の変化値分増減する 最大で95、最低で5まで変化する**
- **●戦闘終了時、オート料理をしないとRGは初期値に向かって、3ずつ増減する**

例：ティトレイの戦闘前のRGが35だった場合
戦闘終了後、RGが3増えて38になる。
※料理によって変化したRGは、宿屋に泊まるか記憶障で回復すると初期値にもどる。

■シークレットファクターの発動率

すべてのレシピ共通で発動基本値は2
発動率(%)＝発動基本値×そのレシピの料理回数÷30

POINT! 料理回数が多いほどシークレットファクターが出やすい！

ただし、下記の条件で発動基本値は変わる
●シークレットファクター未発動の場合、発動基本値は100
●「シークレットファクター率アップ」の場合、発動基本値は8
料理回数は100回までカウントされるため
最大確率は　8×100÷30≒26(%)

■熟練度表示と料理回数の関係

熟練度表示	★	★★	★★★	★★★★
料理回数	10	20	30	100

総合的に見たオススメレシピを紹介

下記の4つはHP・FG回復量がそこそこあり、RG変化も全体で見れば±0でバランスがよい。なにより、食材がかぶっていないため、料理可能回数に偏りが出ないのが魅力だ。さらに、フルーツチーズのシークレットファクター「エンハンスポイント+30」が発生すれば、武具を一気に強化するチャンスまで得られる。

■オススメレシピの組み合わせ

ミートローフ

HP回復	RG変化	付加効果
40%	なし	なし

食材：ビーフ、タマネギ、タマゴ、ミルク

フルーツチーズ

HP回復	RG変化	付加効果
50%	−10	FG三つ全快

食材：チーズ、バナナ、イチゴ、キウイ、リンゴ

カレーライス

HP回復	RG変化	付加効果
30%	+10	FGひとつ全快

食材：ライス、ジャガイモ、ニンジン、ポーク

舟盛り

HP回復	RG変化	付加効果
70%	なし	戦闘開始30秒後に全FG+200

食材：マグロ、タイ、イカ、シャケ、タコ、エビ

マジカルポットによる食材配達を活用しよう

食材調達は食材屋でするのが基本だが、ダンジョン内で食材が尽きたときや非売品の食材がほしいときには、マジカルポットの食材配達が便利だ。ただし、もらったばかりのマジカルポットにはほとんど食材が配達されてこない。まずはチケットを渡して、マジカルポットのレベル上げから始めよう。チケットの収集はシャオルーンに乗れるようになったあと、本書付属の「ワールドマップ」を見ながら行うと効率がいい。

■食材調達施設の画面

食材配達率

各食材がマジカルポットに配達される確率を表す。食材の在庫によって決まっており、チケットを多く渡した食材＝在庫の多い食材ほど配達率が上がる。

マジカルポットのレベル

「頻度」「種類」「個数」の3項目があり、それぞれレベル8まで上がる。ちなみに、最大まで上げるにはチケット54枚と406000ガルドが必要だ。

■各項目のレベルアップ費用

LV	頻度	種類	個数
1→2	400	1000	1500
2→3	1600	4000	6000
3→4	3600	9000	13500
4→5	6400	16000	24000
5→6	10000	25000	37500
6→7	14400	36000	54000
7→8	19600	49000	73500

■レベルアップ可能回数の増加

レベルアップ可能回数＝3＋チケットを渡した回数÷3
つまり、チケットを3枚渡すたびに回数が1増える

■マジカルポットのレベルによる変化

頻度	配達は配達時間分移動すると行われる※ 配達時間(秒)＝240−(頻度レベル−1)×30
種類	最低1種類、下記の確率で最大3種類まで増える 種類増加率(%)＝(種類レベル−1)×3
個数	最低1個、下記の確率で最大5個まで増える 個数増加率(%)＝(個数レベル−1)×4

※移動を行わないと時間は経過しない。

在庫の概念を知って、配達される食材を調整

画面には表示されていないが、食材調達施設の食材には在庫がある。在庫はチケットを渡すと増えて、購入や配達を行うと減る仕組み。したがって、配達してほしい食材はチケットを渡して在庫を増やし、配達の必要がない食材は施設で購入して在庫を減らしてしまえば、ある程度配達される食材をコントロールできるのだ。なお、総在庫数が増えると、下記のような強化アイテムが配達されるという特典もある。

■各食材在庫の増減ルール

増加	チケットを渡すたびに15個増える
	最大値は200個で、以降チケットを渡せなくなる
減少	食材調達施設で購入すると1個減る
	配達されると配達個数に関係なく 「配達前の在庫数÷20※」だけ減る つまり、在庫200の状態から58回配達できるということ
	最小値は0個で、購入／配達不可になる

※小数点以下は切り上げ。

■マジカルポットのレア配達

配達率	配達されるアイテム
高 最大37%	セージ
中 最大5%	ラベンダー、ローズマリー、ベルベーヌ、サフラン
低 最大2%	カモミール、セボリー

※最大%は全食材の在庫が最大値(200)の場合。在庫数が減ると、これよりも配達率は下がる。また、それぞれ1種類1個のみ配達される。

Chapter 2 Analysis

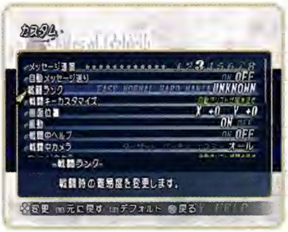
COLUMN 1

戦闘ランクを変えて楽しもう

激しいアクションが特徴的な本作の戦闘だが、「簡単すぎて歯応えがない!」とか「難しすぎて進めないよ!」という人は、戦闘ランクを変えてみよう。

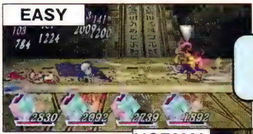
もっと強い敵と戦いたい人へ

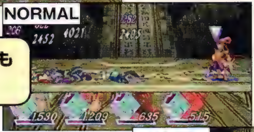
戦闘ランクとは、戦闘中の敵の強さを決めるもので、メニュー画面のカスタムで変更できる。ただし、「MANIA」は2周目以降、「UNKNOWN」は3周目以降のみ選択可能だ。戦闘ランクによる変化は、下図を参考にしてほしい。ちなみに、受けたダメージの比較写真は、HP全快の状態で、あるボスの全体攻撃をくらったときのものだ。

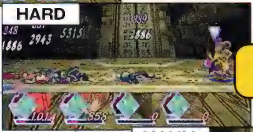


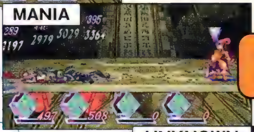
3周目以降限定の最高ランク「UNKNOWN」。敵の強さは2倍にまであがる。

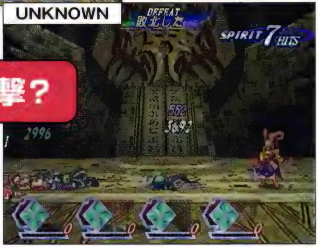
戦闘ランクによる変化











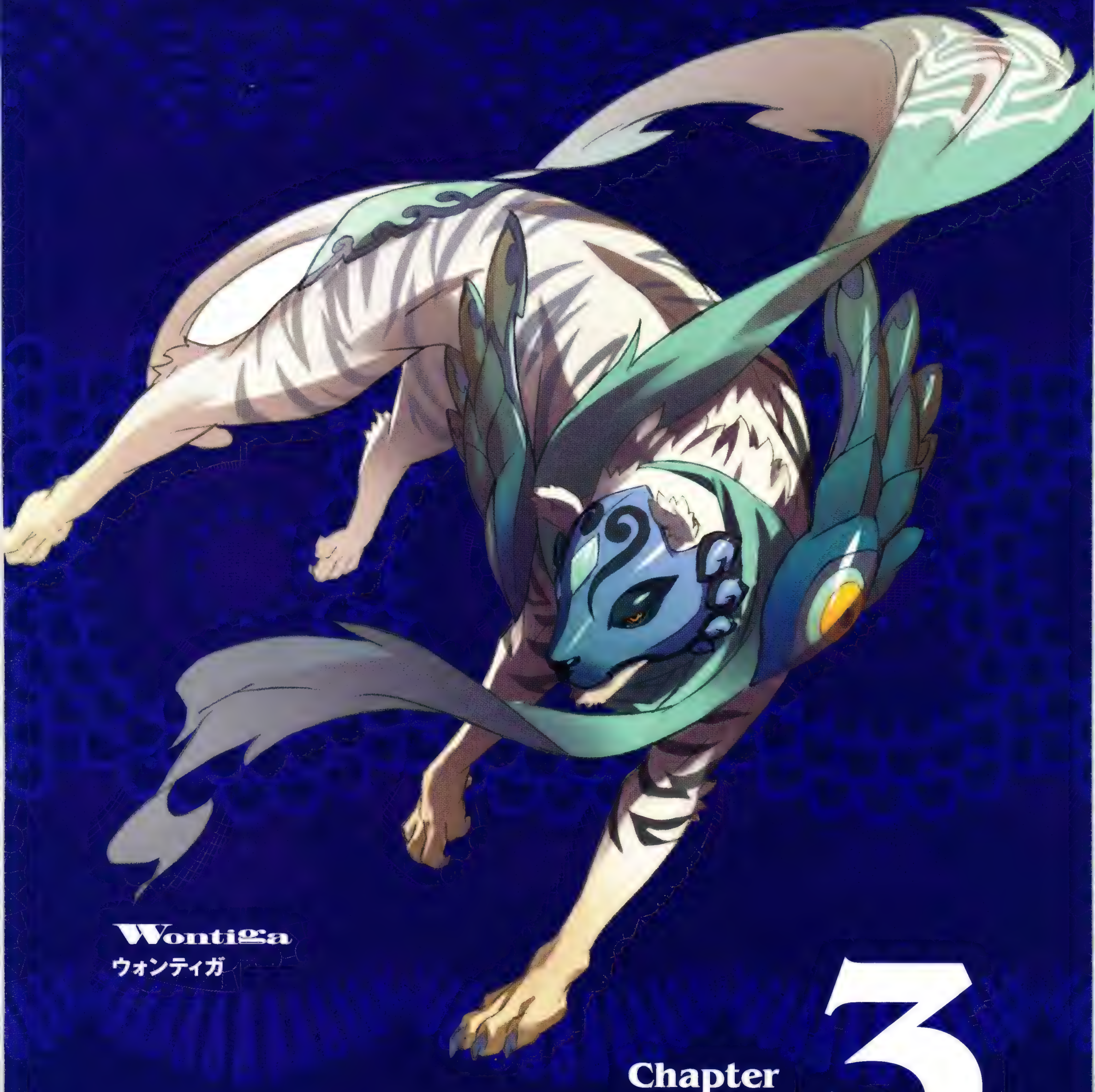
戦闘ランクによる敵パラメータの変化

戦闘ランク	レベル	各種攻撃力	HP
EASY	×0.5	×0.5	×0.9
NORMAL	×1.0	×1.0	×1.0
HARD	×1.2	×1.2	×1.2
MANIA	×1.5	×1.4	×1.3
UNKNOWN	×2.0	×2.0	×2.0

もちろん特典もある!

戦闘ランクを上げると、ただ敵が強くなるわけではない。武具に覚醒する潜在能力の総数が増えたり、戦闘終了時にもらえるGRADEが増えたりと、メリットもしっかりあるのだ!

潜在能力数増加　P.116
GRADE入手率増加　P.125



Wontiga
ウォンティガ

Chapter 3

Scenario

シナリオ

さあ、いよいよ冒険の旅へ出発だ。この章では進行に詰まることなくストーリーを楽しめるよう、行動をフローチャートでまとめつつ、すべてのマップを掲載した。サブイベントや料理レシピなども1プレイで網羅できるように構成してあるので、ところどころに挿入した読み物記事を箸やすめに、長い旅を楽しんでほしい。

攻略ページの見方

本作のストーリーはタウンやダンジョンを行き来することによって進行する。タウンとダンジョンではページを構成する要素が微妙に異なるので、まずはここでそれぞれの違いと見方を把握し、誌面の情報をすばやく読みとれるようになろう。

The view of page

タウン Town

タウンページは、最初の見開きで周辺のエネミー、ショップリスト、登場人物など街の全体的な情報を、次の見開きでストーリーを進めるための具体的手順とマップ、起こるイベント、覚えられる料理を紹介している。街は基本的にこの4ページ構成だが、港などの小規模の街や再掲載の街の場合はこのかぎりではない。

最初の見開き

以降の見開き

ダンジョン Dungeon

ダンジョンページは二部構成。最初の見開きでダンジョンの大まかな情報をまとめているほか、マップの全景とつながりを掲載。以後の見開きで宝箱の中身や仕掛けの解き方、起こるイベントを紹介している。自力でクリアしたい場合は最初の見開きのみを、詳細な情報も知りたい場合は以後の見開きにも目を通そう。

最初の見開き

以降の見開き

攻略ページに入る要素の説明

1 フェイズ
ストーリー上の通し番号。全部で58まである。基本的に1つのタウンやダンジョンをクリアするごとに1ずつ増えていくが、進行に合わせて複数のエリアを1つにまとめている場合もある。

2 ストーリー
その場所にいたるまでの経緯をまとめた簡単なプレストーリー。

3 アクセスマップ
前の目的地と次の目的地の位置関係と、移動のルートを示している。

4 エネミーデータ
ダンジョン内やタウンの周辺に出現するエネミーの情報。赤色は「ボス敵」を表す。ここでいうボス敵とは、通常戦闘では出現せず、強制戦闘でのみ出現する敵だ。

5 Flow Chart／フローチャート
クリアまでの流れを解説したチャート。STEPはクリアに必要な手順、EVENTは自動的に流れるイベント、BOSSはボスとの戦闘を表している。なお、「クレアサイド」「アガーテサイド」という表示は、一時的に場面が移動するイベントを表す。

6 CHECK!
ストーリーを進めるだけの目的なら必要ないが、知っていると得をする情報。

7 詳細マップ
そのタウンやダンジョンのマップ。マップ同士をつなぐ赤線は、マップのつながりを表している。また、アイコンの意味は下記「アイコンの説明」を参照。

8 サブイベント
そのマップで発生するサブイベント。発生時期と内容も併記した。詳細な情報はサブイベント攻略(P.354)を参照。

9 料理
そのマップで覚えられる料理。所在地、覚えられる時期、効果も併記している。

10 タウン
その街の情勢、特徴などの紹介。

11 人物
ストーリーにかかわるメイン人物の紹介。

12 施設
街の特徴的な施設の紹介。

13 ショップデータ
その街で売られているアイテム。さらに、お買い得情報も紹介。

14 ミニゲーム
その街で楽しめるミニゲーム(P.368参照)。発生時期と内容も併記している。

15 事前準備
出現するエネミーの全体的な傾向や特徴とその事前対策。

16 要注意エネミー
そのタウンや周辺、ダンジョン内で出現するエネミーのなかから、特に危険なものをピックアップして解説している。

17 全体マップ
スタートとゴール、宝箱と記憶陣の位置、ボスの出現位置を記載した全体マップ。

18 トラップ／ポイント
そのダンジョンでの仕掛けや注意点。ダンジョンによっては複数存在する。

19 アイテムリスト
宝箱を開けたり、特定地点を調べることによって手に入るアイテムのリスト。

アイコンの説明

- STEP 1 — **STEP** クリアまでに必要な行動
- BOSS — **BOSS** ボスとの戦闘(表の中や全体マップでは B)
- EVENT — **EVENT** イベントの発生する場所
- **料理** 料理のレシピを覚えられる場所
- **武器屋** 武器を販売している場所
- **防具屋** 防具を販売している場所
- **装飾屋** 主に護符を販売している場所
- **道具屋／雑貨屋** 主に道具を販売している場所
- **食材屋** 食材を販売している場所
- INN — **宿屋** HP、FGを回復できる場所
- **記憶陣** セーブできる場所
- 民家 — **建物名** 特徴的な建物
- START — **START** スタート地点
- GOAL — **GOAL** ゴール地点
- 1 — **丸数字** アイテムの位置
- **星マーク** 全体マップでのアイテムの位置
- サブイベント 01 — **サブイベント** サブイベントが発生する場所
- ミニゲーム 01 — **ミニゲーム** ミニゲームを遊べる場所
- ワールドマップへ — **マップ移動** マップの出入口とその行き先
- A — **マップのつながり** マップ同士のつながりを表す

第1部

追跡

Pursuit

~さらわれた幼なじみの少女を追って~

世界を治めるカレギア王国
その国王ラドラスは病に伏していた

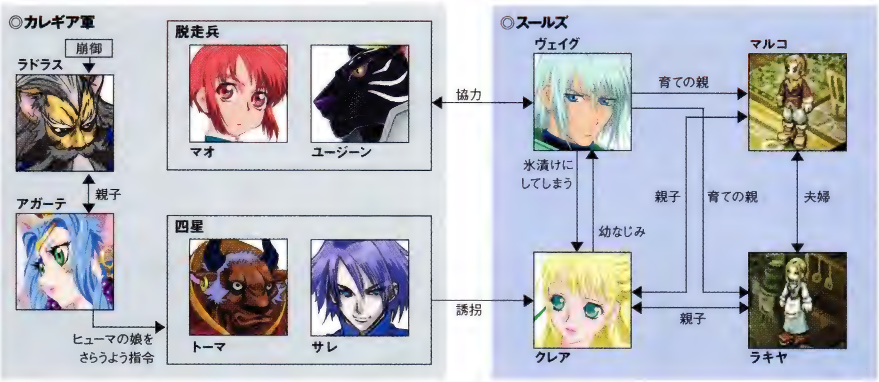
王は最後の力を振り絞り
満月の夜に自らのフォルスを解き放つ
飛散した王のフォルスは人々の眠れるフォルスを呼び覚まし
世界は大混乱におちいった
世に言う「ラドラスの落日」である

ここ辺境の村スールズでも
村の青年ヴェイグに氷のフォルスが覚醒し
彼の暴走したフォルスによって
幼なじみの少女クレアが氷塊の中に閉じこめられるという悲劇が起こる

それから1年

氷漬けのクレアを見守りつづけるヴェイグの元に2人の来訪者が訪れ
物語は幕を開ける

人物相関図　Person correlation diagram



ヴェイグとクレアは、小さなころから同じ家で暮らしてきた幼なじみ。ほんの1年前まで、2人はペットのザピィと戯れる平穏な毎日を送っていたが、「ラドラスの落日」によって引き裂かれてしまう。そう、あの日……ヴェイグのフォルスが暴走し、クレアを氷に閉じ込めてしまったのだ。悲しみに暮れるヴェイグの前に現れたのが、カレギア王国の能力者部隊「王の盾」から脱走してきたマオとユージーン。クレアはマオの炎のフォルスによって1年ぶりに救出されるが、今度はサレとトーマという新たな脅威が迫っていた……。

ワールドマップ＆フローチャート World map & Flow chart

PHASE 01	スールズ	P.134
PHASE 02	ラルレン大橋～エトレー橋	P.138
PHASE 03	アルヴァン山脈	P.140
PHASE 04	ミナール平原	P.144
PHASE 05	ミナール	P.146
PHASE 06	迷いの森	P.150
PHASE 07	ペトナジャンカ	P.154
PHASE 08	製鉄工場	P.158
PHASE 09	トヨホウス河の小屋	P.164
PHASE 10	サニイタウン	P.166
PHASE 11	テルアラ街道沿いの小屋	P.170
PHASE 12	サニイタウン	P.172
PHASE 13	カレーズ	P.174
PHASE 14	アニカマル	P.180
PHASE 15	オアシス	P.184
PHASE 16	登山洞	P.188
PHASE 17	バビログラード	P.194
PHASE 18	バビログラード港	P.198
PHASE 19	バルカ港	P.200
PHASE 20	バルカ	P.202
PHASE 21	メセチナ洞窟	P.206
PHASE 22	バルカ地下通路	P.210
PHASE 23	カレギア城(1)	P.212
PHASE 24	バルカ収容所	P.214
PHASE 25	カレギア城(2)	P.216

第2部へ

PHASE 01 ～白峰の村～

Town

スールズ

Sulz

STORY ヴェイグ自身のフォルスによって氷漬けになったクレアを、1年ものあいだ見守りつづけるヴェイグ。彼の元に、能力者マオとユージーンが訪れ、物語は幕を開ける。

ACCESS

物語はこの村から始まる。なお、村で起こるイベントをすべてこなさないと、フィールドに出ることができない。

タウン Town Information 物語はこの村から始まる

西の大陸の北端に位置する村、スールズ。万年雪に覆われた山々と氷の海に囲まれ、一年を通じて気温は低い。農業と牧畜が盛んで「ミルク」「ジャガイモ」「ニンジン」などが村の食材屋に並ぶ。村からはケケット街道が南に延びており、街道を南下すると小屋が見えるほか、ラルレン、エトレーの2つの橋を経て港町ミナールへとたどり着く。また、村の周辺にはマフマフ（正式名：ノースタリア ケナガリス）という小動物が生息しており、その愛らしい外見からペットとして人気が高い。

スールズの建物の屋根は、雪が積もりにくいよう傾斜が急になっている。生活の知恵だろう。

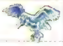
要注意エネミー Special Attention 攻撃後は反撃を防御しよう

最初の村だけあって、周辺には特に危険な敵はいない。こちらの攻撃で倒しきれなかったら、いったん反撃を防御してからふたたび攻撃する、という基本的な戦い方をしていれば、大きなダメージを受けることなく倒せるはずだ。また、出現する敵の多くは、スールズで覚えられるレシピ「クリームスープ」の材料である「ジャガイモ」「ミルク」「ニンジン」をよく落とす。そのためクリームスープをオート料理にセットしておけば、HPの心配をすることなく連戦できるのだ。

ブレイズボアは水属性に弱く、「絶氷刃」で攻撃すれば大ダメージを与えられる。

エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶P.383

	エネミー名	HP	弱点	無効	半減	吸収	アイテム	特徴
	エリナッツォ	1261	－	－	－	－	ジャガイモ ミルク	体を丸めて体当たりする 背が低い
	コーコー	1401	－	－	－	－	ミルク ニンジン	動きが速い 攻撃が速い
	パシィフラワー	1548	－	－	－	－	ジャガイモ ニンジン	動きが遅い 攻撃が単発
	ブレイズボア	1789	水	－	火	－	ニンジン ビーフ	HPが高い 突進してくる
	B マオ	1154	－	－	－	－	－	動きがすばやい 戦闘は強制終了
	B フローズドクロウ	1427	火	－	水	－	レタス ブレッド	羽ばたいたあと羽を飛ばす 急降下攻撃後に防御
	B トーマ	51000	水	地・火・闇	－	－	－	攻撃力が高い 戦闘は強制終了

人物 Person

クレア

マルコとラキヤの娘。ヴェイグの幼なじみで、自分より他人を心配する優しい性格。ヴェイグのフォルスによって1年間氷の中に閉じこめられていた。

マオ

炎のフォルスを持つ能力者の少年。ユージーンとともに、「王の盾」から脱走してきた。

ユージーン

鋼のフォルスを持つガジュマ。「ラドラスの落日」の真相を探るため、能力者を捜している。

トーマ

磁のフォルスを操る四星のひとり。女王の勅命でヒューマの娘をさらいにきた。

サレ

嵐のフォルスを操る四星のひとり。軽薄でひねくれており、トーマと行動をともにする。

ラキヤ

クレアの母親でヴェイグの育て親でもある。スールズ産の牛乳を使ったシチューが得意。

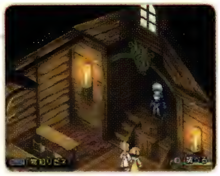
マルコ

クレアの父親。両親を亡くして身よりのないヴェイグを引き取り、クレアとともに育てる。

施設 Institution

集会所

光を信仰するために作られた礼拝堂。ヴェイグたちが救出するまで、この場所でクレアが氷漬けになっていた。



Shop Data

武器屋 Weapon Shop　北の渓谷

アイテム名	装備者	価格
ブロードソード	ヴェイグ	300
ウッドトンファー	マオ	360
スピアー	ユージーン	420

防具屋 Armor Shop　緑の野原

アイテム名	装備者	価格
レザーアーマー	ヴェイグ	275
キルトジャケット	マオ	375
レザーメイル	ユージーン	325

道具屋 Item Shop　こだま

アイテム名	種別	価格
ピーチグミ	道具	500
ライフボトル	道具	800

食材屋 Food Shop　雪割草

アイテム名	価格
ジャガイモ	24
ニンジン	24
ミルク	64

宿屋 Inn　白銀亭

料金
—

お買い得情報　何も買わなくてOK

村には武器屋、防具屋、道具屋、食材屋があるが、武器屋と防具屋で売っているのは3人の初期装備だし、道具屋のアイテムはまだ所持金が少なくて手が出ない。食材屋で売られている「ミルク」「ジャガイモ」「ニンジン」も周辺の敵が落とすため、特に買う必要はないだろう。

スールズ

Flow Chart

BOSS 1 マオと戦闘

ヴェイグの元にマオとユージーンが現れ、マオと戦闘になる。60秒経過するか、ヴェイグかマオのいずれかのHPが0になると戦闘終了。戦闘後はクレアが救出される。

BOSS 2 バイラスと戦闘

敵の編成はブレイズボア、フローズドクロウ×2。ボタン連打で勝てる敵なので、ここで基本的な操作に慣れておこう。戦闘後、マオとユージーンが正式に仲間になる。

STEP 1 路地2 クレアの家に行く

STEP 2 集会所前 騒ぎを見に行く

BOSS 3 トーマと戦闘

トーマを倒すことはできず、ある程度攻撃すると強制的に戦闘が終了する。戦闘中、ヴェイグが「絶氷刃」を習得するので、通常攻撃から絶氷刃につなげる練習をしておこう。戦闘後は、いくつかの称号を取得する。

STEP 3 路地1 マルコとラキヤに挨拶する

ここでマルコとラキヤに会い、挨拶をすませると、料理ができるようになる。また、これ以降、街の外に出ることが可能になる。

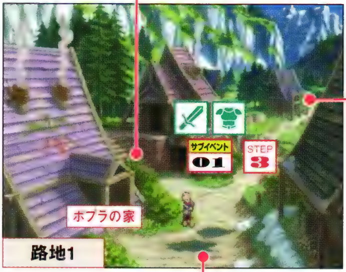
ラルレン大橋へ ▶P.138

CHECK!

道具屋と食材屋でアイテムをもらおう

街を出る前に食材屋で主人に話しかけると、「クリームスープ」の材料「ミルク」「ニンジン」「ジャガイモ」をそれぞれ10個ずつもらえる。道具屋でも「ピーチグミ」3個と「ライフボトル」1個をもらえるのだ。

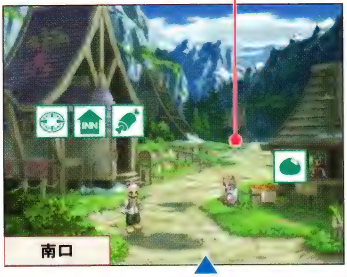
ワールドマップへ



サブイベント 01 モニカとスティーブ ▶P.355

時期: フェイズ01～25
内容: 落ち込んでいるモニカを励ます

ワールドマップへ



ワールドマップへ

PHASE 02

Town

ラルレン大橋～エトレー橋

STORY クレアが王の盾にさらわれた。王の盾が海路で首都バルカに向かったと考えたヴェイグたちは、港町ミナールをめざして街道を南下し、ラルレン大橋に到達する。

ACCESS

スールズを出てケケット街道沿いに南下すると、15歩ほどでラルレン大橋、そこからさらに50歩ほどでケケット街道沿いの小屋、さらに40歩ほどでエトレー橋に到着する。

Great Larulen Bridge~Etoray Bridge

Flow Chart

ラルレン大橋

BOSS 1 漆黒の翼と戦闘

戦闘に参加するのはヴェイグのみだが、敵3人のうちライン移動をするのはギンナルのみ。よって、ギンナルを先に倒せば、あとのふたりは1対1で戦える。ギンナルとドルンブに対しては、通常攻撃×3→「絶氷刃」を決めたらいったん反撃を防御し、ふたたび攻撃するといい。ユシアはひたすら攻撃するだけで倒せる。

ケケット街道沿いの小屋

STEP 1 小屋2 **小屋に入り休憩する**

STEP 2 小屋2 **ハト時計の音で暗示を解く**

何者かに暗示をかけられた宿屋の主人と客が襲ってくる。壁のハト時計を鳴らして、暗示を解こう。すると、ワルトゥとの会話に移る。

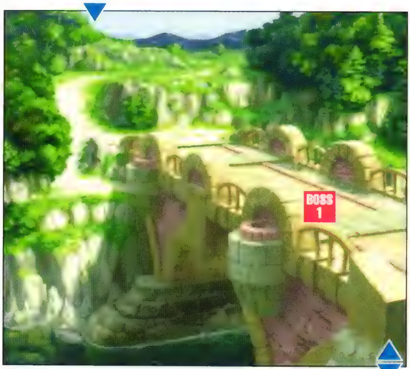
エトレー橋

BOSS 2 漆黒の牙と戦闘

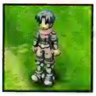
漆黒の翼と名前を変えた3人とふたたび戦闘になる。今度はマオとユージーンも参加するが、あいかわらずギンナル以外はライン移動しないので前よりもラクだ。ユージーンとマオ、ヴェイグを同じラインに配置し、各個撃破していこう。

アルヴァン山脈へ ▶P.140

ラルレン大橋



人物 Person



ギンナル

漆黒の翼のリーダー。軽い身のこなしで剣を振るが、いいのは格好だけで、技量は低いようだ。

ドルンブ

巨大な斧を武器とする巨漢で、その見た目どおり動きが遅い。また、頭を使うことは苦手なようだ。

ユシア

雷のフォルスを操る、漆黒の翼の紅一点。まだ能力者としては見習いで、導術も1つしか知らない。

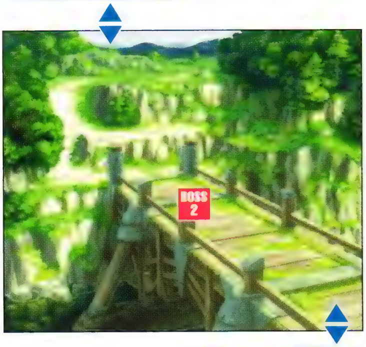
エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶P.383

エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
B ギンナル	1000	－	－	－	－	ニンジン	レイピアで攻撃 リーチがやや長い
B ドルンブ	1200	－	－	－	－	ジャガイモ	ライン移動をしない 体重が重くダウンしない
B ユシア	500	－	－	－	－	ミルク	サンダースピアを唱える ライン移動をしない

ケケット街道沿いの小屋

エトレー橋



人物 Person

ワルトゥ

音のフォルスを操る四星のひとり。人々を暗示で操り、ヴェイグたちを妨害する。

Shop Data

雑貨屋 Variety Shop　かざぐるま

アイテム名	種別	価格
ピーチグミ	道具	500
ライフボトル	道具	800
ジャガイモ	食材	24
ニンジン	食材	24
ミルク	食材	64

宿屋 Inn　眠眠亭

料金
100

アルヴァン山脈

Alvan Mountains

STORY 漆黒の牙にエトレー橋を爆破されてしまい、ミナールへの道は断たれた。一行は橋を渡るのを断念し、今は使われていないアルヴァン山脈を越えるルートを進む。

ACCESS
エトレー橋を出たら来た道を引き返して北上する。ケケット街道沿いの小屋で左折して橋を渡ると、正面にアルヴァン山脈北部が見えてくる。距離はエトレー橋から数えて70歩ほどだ。

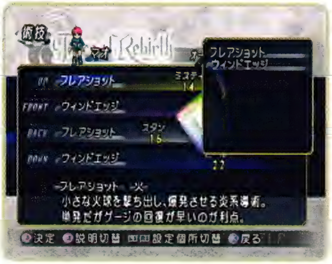
事前準備 Preparation 小屋に一度もどるのも手

エトレー橋での漆黒トリオとの戦いでアイテムなどの消耗が激しかった場合は、アルヴァン山脈に入る前にケケット街道沿いの小屋までもどって、アイテムの補充やHP·FGの回復をしておこう。アルヴァン山脈には休憩できる記憶陣のある小屋があったり、アイテムを売ってくれる行商人もいるが、それらを利用できるのは山の峠を越えたあとになるからだ。

行商人は出口直前にいる。山越えで消耗したものを補充する目的で利用するといい。

要注意エネミー Special Attention 「絶氷刃」の使いどころ

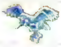
フローズドクロウやフロストフローネは水に強く、火に弱い。ヴェイグの絶氷刃は効果が薄いので、これらの敵にはレベル7で習得できる「瞬連塵」をメインにして対抗するか、マオの「フレアショット」で弱点を突くようにしよう。ただし、ボスのレグタイトは、まったくの逆で火に強く水に弱い。ここでは絶氷刃がきわめて有効なので、必ずセットしておくこと。



ボスのレグタイトは火の攻撃に強いので、マオの術技からフレアショットをはずしておこう。

エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶P.384

	エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
	デュロック	2057	風	−	地	−	ブレッド ビーフ	動きが鈍い 打撃攻撃力が高い
	フローズドクロウ	1427	火	−	水	−	レタス ブレッド	羽ばたいたあと羽を飛ばす 急降下攻撃後に防御
	フロストフローネ	1366	火	−	水	−	ビーフ レタス	毒霧を吐く(毒はない) 体当たりしてくる
	B レグタイト	8000	水	−	火	−	ライフボトル プロテクトパール	動きが遅い 攻撃の鋼体時間が長い

TOPICS 初めての「エンハンス」

峠の山小屋にたどり着くとエンハンスが可能になる。山小屋までのあいだに、それなりにエンハンスポイントを獲得できているはずなので、さっそくエンハンスを実行してみよう。エンハンスでの武具の強化にはリスクが伴わず、いいことずくめ。一段階でもアップできるならこまめに強化しておくことをオススメする。

なお、エンハンスの基本についてはP.042〜043、さらにBONUS EPや潜在能力、継承などについて詳しく知りたければP.116〜121を参照してほしい。

1 2 Chapter 3 シナリオ 4 5 6

Navigate アルヴァン山脈全景

Alvan Mountains Complete View

トラップ ジャンプとフォルスで進もう

アルヴァン山脈には2つのトラップが登場する。1つは谷を跳び越す場所、もう1つは雪を溶かして進む場所だ。どちらもその地点に近づくと右下に操作方法が表示される。ただし、ジャンプは助走が必要だ。

ポイント 山小屋周辺での練習がおすすめ

峠の山小屋ではセーブができ、なによりタダで回復できる。この環境を利用して、小屋の周辺で仲間の操作を試してみるといい。術技の試し撃ちをしつつ、安全に経験値稼ぎもできるので、いうことなしだ。

アルヴァン山脈

Alvan Mountains

Flow Chart

STEP 1 ジャンプで谷を越える

山脈に入ると、すぐにジャンプで谷を越えるイベントが始まる。ジャンプには助走が必要なので覚えておくこと。また、高い足場に登るときは、フォルスで氷を作って進もう。

STEP 2 小屋で休み、レシピ入手

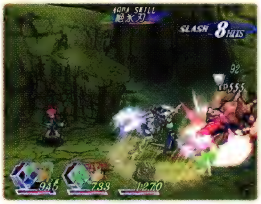
小屋にたどり着くとイベントで休憩となる。ここの記憶陣では、今後も無料で回復できるので活用しよう。

STEP 3 炎のフォルスで雪を溶かす

最初の雪玉に接近すると、炎のフォルスで雪を溶かすイベントが発生。以降は◉ボタンを押すとマオが炎を放ち、雪玉を溶かせるようになる。

BOSS レグタイト

この敵は攻撃頻度が低く動きも遅いが、HPが多く打たれ強い。また、両腕を振り上げて攻撃してきたときに攻撃を当ててものけぞらないので、前衛を操作している場合はよく相手の動きを見ておこう。なお、回復方法だが、アイテム使用だけでなく、クールチャージでRGを最低まで下げ、術技を使って回復していくという方法にも慣れておこう。

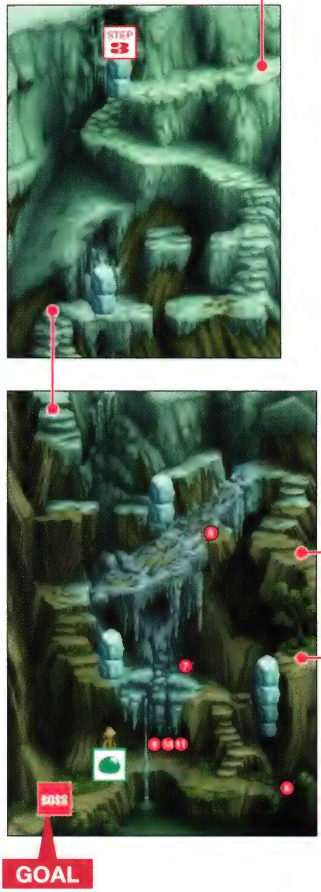


メインの攻撃手段は、弱点を突ける「絶氷刃」。単発技だが大ダメージを期待できる。

ミナール平原へ ▶P.144

アイテムリスト

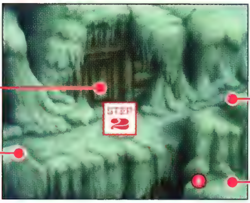
1. ライフボトル
2. ピーチグミ
3. ライフボトル
4. 500ガルド
5. ピーチグミ
6. 斬鎌石
7. ビーフ×3
8. セージ
9. ビーフ
10. ブレッド
11. レタス
12. 打鎌石（フェイズ26以降）

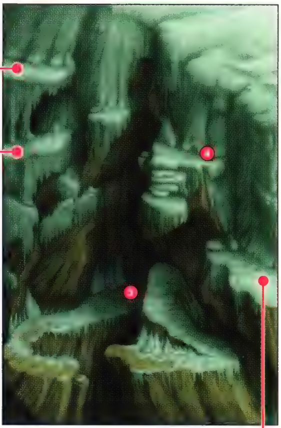


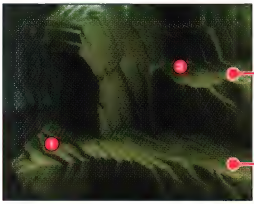
ハンバーガー

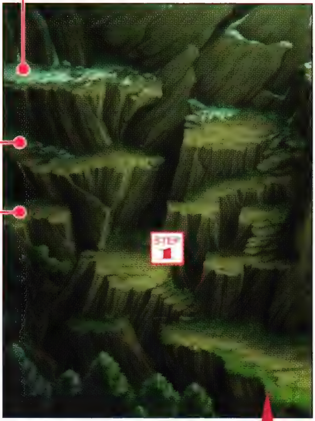
▶P.437

所在：山小屋にある袋の中
効果：HP回復15%／RG+3／FGひとつ全快









START

Shop Data

雑貨屋 Variety Shop　行商人

アイテム名	種別	価格
ピーチグミ	道具	500
ライフボトル	道具	800
ジャガイモ	食材	24
ニンジン	食材	24
ミルク	食材	64
タマゴ	食材	28
ビーフ	食材	96
ブレッド	食材	40
レタス	食材	28

PHASE 04

Dungeon

ミナール平原

STORY アルヴァン山脈を突破した一行は、ふたたびケケット街道に出る。だが、街道の東に進んだ先のミナール平原で突然の異常気象に巻き込まれ、立ち往生してしまった。

ACCESS

アルヴァン山脈南部を出て、すぐ目の前にあるケケット街道を東に進むこと約30歩。突然雨が降ってきてミナール平原へと突入する。

Flow Chart

STEP 1 街道1 雪が降るまで進む

ミナール平原のマップは左右がループしている。そのため、まずはひたすら右に進もう。やがて雪が降りはじめてマップが降雪後のものに変化し、街道3に移動できる。

STEP 2 街道4 ヴェイグが作った氷を調べる

降雪後にヴェイグが作った氷を調べると、自分たちが堂々巡りをしている、ということに気づくのだ。

STEP 3 街道4 炎のフォルスで氷を溶かす

氷に炎のフォルスを当てると、マオが周囲の雪をフォルスで消し去ってくれる。その後、道の向こうからアニーが現れて戦闘に突入する。

P.145へ

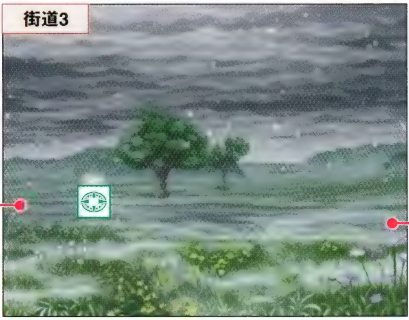
CHECK!

出ると二度と入れない

ミナール平原をクリアすると、もうここへは入れない。もしグレード獲得率をコンプリートしたいなら、STEP3を行う前に戦闘を繰り返してグレードを取得しよう。さいわい、ここには休憩できる記憶陣があるので、回復はいくらでもできる。

降雪前

降雪後



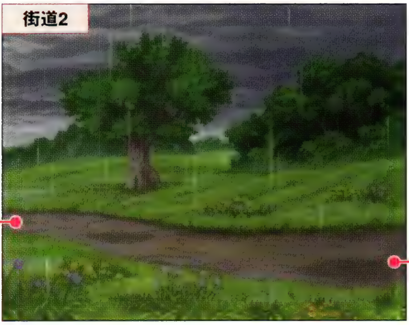
Chapter 3 シナリオ

エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶P.385

エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
アンガーシュリンプ	1781	—	—	水	—	レタス ニンジン	攻撃前に防御する 口から泡を3発吐き出す
グレッグアント	1632	—	—	—	—	ジャガイモ タマゴ	RG減少時にフンを飛ばす RG上昇時に突進する
ゲートル	1862	水	—	—	—	ブレッド ジャガイモ	攻撃後に防御 背が低い
スカービー	1532	水	—	火	—	ニンジン レタス	上空から2連続攻撃する 防御しない
モルドプラント	2155	—	—	—	—	ジャガイモ タマゴ	毒霧を吐く(毒はない) 動きが鈍い
B アニー	926	—	—	—	—	—	陣術を使う 攻撃が遅い
B 傭兵	3000	—	—	—	—	—	動きが速い リーチが短い

※街道2の右端に行くと、街道1の左端にループする。



※街道4の右端に行くと、街道3の左端にループする。

Flow Chart

BOSS アニー＆傭兵

アニーは3体の傭兵を伴って現れる。まずは傭兵からかたづけよう。マオの前にヴェイグを移動させて防御し、マオの詠唱をジャマされないようにする。そして、マオの導術発動に合わせてヴェイグも攻撃に参加させ、徐々にダメージを与えて倒すのだ。傭兵を倒したら、あとは3人でアニーを集中攻撃すればいい。アニーは陣術がメインなので、特に苦戦することはないはずだ。

傭兵の攻撃はすばやい。2体を同時に相手にする際は、マオの導術後に反撃しよう。

ミナールへ ▶P.146

Chapter 1 2 3 Scenario 4 5 6

PHASE 05 ～潮騒の街～

ミナール

Minal

STORY 父をユージーンに殺された過去を持つアニーは、傭兵を雇ってヴェイグたちに戦いを挑むが返り討ちにあう。傷ついたアニーを救うため、3人は医者を捜すことにした。

ACCESS

ミナール平原をクリアすると、ヴェイグたちはふたたびケケット街道沿いに立っている。ここから30歩ほど東に進めばミナールに到着だ。

タウン Town Information 世界中へ船が出ている港町

バルカをはじめ、すべての港へ船が出ている大きな港を持つ街だ。それだけに施設も充実しており、武器屋、防具屋、道具屋、宿屋、食材屋などよりどりみどり。また、体育館や役場、図書館など公的な施設があるのも特徴で、毎年市民マラソンや早食い大会などのさまざまな催しものが開かれているらしい。

なお、ミナールでは2つのサブイベントとミニゲームが楽しめる。ただし、最初に訪れた時点ではサブイベントはコンプリートできず、あとに続く。

ミナール周辺では雪どころか雨も降らない。同じケケット街道沿いでもスールズとは大違いだ。

要注意エネミー Special Attention リーチの長い技で先制を狙え

ゲイティフロウとグレッグアントは攻撃後にガードする性質を持っている。そのため、突きなどのリーチの長い攻撃で先制したら、そのまま連続攻撃を叩き込み、敵に攻撃する暇を与えないことが、戦闘を早く終わらせるコツだ。もし敵から攻撃を受けたら、少し待って防御を解いた瞬間を狙って攻撃しよう。また、スカービーとブレイズボアは、火属性に対して半減の耐性を持っているので、マオの術技は「フレアショット」をはずして、風属性の「ウィンドエッジ」を使わせよう。

グレッグアントの攻撃判定は上方向にせまい。ジャンプ攻撃を出せばかわしつつ攻撃できる。

エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶P.384

エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
グレッグアント	1632	—	—	—	—	レタス ニンジン	RG減少時にフンを飛ばす RG上昇時に突進する
ゲイティフロウ	1940	地	—	風	—	ミルク ジャガイモ	攻撃後に防御する
スカービー	1532	水	—	火	—	ニンジン レタス	上空から2連続攻撃する 防御しない
パシィフラワー	1548	—	—	—	—	ジャガイモ ニンジン	動きが遅い 攻撃が単発
ブレイズボア	1789	水	—	火	—	ニンジン ビーフ	HPが高い 突進してくる
モルドプラント	2155	—	—	—	—	ジャガイモ タマゴ	毒霧を吐く（毒はない） 動きが鈍い
B セイルシーフ	2750	—	—	—	—	ピーチグミ ライフボトル	体重が重くダウンしない

人物 Person

アニー

ラドラス王の主治医だったドクター・バースの娘にして、雨のフォルスの使い手。父を殺したユージーンとすべてのガジュマを嫌っている。

キュリア

ミナールの名医で、ドクター・バースの教え子。宿屋を借りて診療所を開いている。担ぎ込まれたアニーを診る。

ミーシャ

キュリアの助手でガジュマの少年。ヴェイグたちにキュリアを紹介してくれる。ふだんは心優しい少年なのだが……。

施設 Institution

体育館

バトルブック中の「敵の攻略度」をコンプリートした数に応じて景品をくれる、通称「コンプリートおやじ」がいる。

役場

自分で称号名を設定できる「自由称号」の名称変更や称号ボーナスの確認ができる。2～3階は図書室だ。

Shop Data

武器屋 Weapon Shop　瞬撃の残光

アイテム名	装備者	価格
ブロードソード	ヴェイグ	300
ディフェンダー	ヴェイグ	630
ウッドトンファー	マオ	360
スパイカー	マオ	460
スピアー	ユージーン	420
ブレディット	ユージーン	545
ロッド	アニー	505

道具屋 Item Shop　大丈夫屋

アイテム名	種別	価格
ピーチグミ	道具	500
パナシーアボトル	道具	200
ライフボトル	道具	800
まねきネコ	道具	528

食材屋 Food Shop　はらぺこ

アイテム名	価格
タマゴ	28
ビーフ	96
ブレッド	40
レタス	28

防具屋 Armor Shop　守りの要

アイテム名	装備者	価格
レザーアーマー	ヴェイグ	275
ブロンズアーマー	ヴェイグ	350
キルトジャケット	マオ	375
メッシュジャケット	マオ	490
レザーメイル	ユージーン	325
ブロンズメイル	ユージーン	420
メッシュクローク	アニー	455

宿屋 Inn　夕凪亭

料金
200

お買い得情報　1ランク上の武具を買っておこう

ここミナールでは、ヴェイグ、マオ、ユージーン用の初期装備より1ランク上の武具が売られている。初期装備を最大まで強化してから、購入した武具に継承させるといい。なお、道具屋で売られている「まねきネコ」は物語を進めていくと、ある人物に渡せるので(P.168参照)、ガルドに余裕があれば1つ買っておこう。

ミナール

Flow Chart

EVENT キュリアとの出会い

入口で、街いちばんの医者キュリアの助手ミーシャと出会う。彼は回診中のキュリアを連れてきてくれるので、彼女にアニーをまかせて、バルカ行きの船を探しに港へ行こう。

STEP 1 港 カレギア兵と話す

STEP 2 広場 酒場の主人と話す

広場で酒場の主人と話したあと、船に乗るルートが以下のように分岐する。まずひとつは入口でトミッチに1000ガルドを払うルートで、もうひとつは酒場の主人の荷物を運ぶルートだ。どちらを選んでも結局バルカには行けないが、ルートによってスクリーンチャットが多少変化する。

■ 船の選択

酒場の主人の荷物を運ぶ	トミッチに1000ガルド払う
船が途中で引き返す	BOSS 1 セイルシーフX3

→ STEP3へ

STEP 3 広場 ミーシャと話す

STEP 4 入口 宿屋でキュリアと話す

会話中、意識を取りもどしたアニーがミーシャを拒絶。それによりミーシャのフォルスが暴走してしまう。追いかけて暴走を止めるのだ。

STEP 5 広場 キュリアと話す

P.149へ

ミニゲーム 01 酒場 P.368

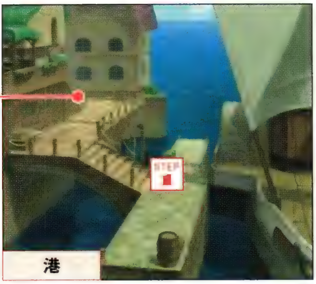
時期：ミナール到着以降
内容：お客さんにお酒をこぼさずに運ぶ

サブイベント 02 コンプリートおやじ P.355

時期：フェイズ5〜
内容：バトルブックのコンプリート数を増やす

サブイベント 03 移動図書館 P.356

時期：フェイズ6〜
内容：本の返却や貸し出しを手伝う



Flow Chart

STEP 6 畑 **ミーシャを見つける**

STEP 7 入口 **キュリアと話し、海岸へ**

キュリアに話しかけ、「海岸へ急ぐ」を選択すると戦闘に突入する。

BOSS 2 **ミーシャに操られたバイラス**

出現するのは、いずれもミナール周辺と同じ敵なので、特に手こずることもなく倒せるはずだ。

STEP 8 入口 **宿屋でミーシャの様子を見る**

STEP 9 入口 **アニーが仲間に**

迷いの森へ ▶P.150

CHECK!

役場で自由称号が名乗れる

役場にいる眼鏡の女性に話しかけて、質問に「そう思う」と返答しよう。すると、受付で好きな名称に変更できる称号、「自由称号」を取得できるのだ。

① サンドイッチ ▶P.437

所在：食堂にある袋の中
効果：HP回復20%／RG−3

② ゴージャスサラダ ▶P.439

所在：ミニゲーム「酒場」の報酬
効果：HP回復75%／RGを5にする

③ ハンバーグ ▶P.438

所在：フェイズ26以降、酒場の主人からもらう
効果：HP回復35%／RG+3／一分間鈍足防止

PHASE 06

Town | Dungeon

迷いの森

STORY 陸路を進む王の盾を追うべくペトナジャンカへと向かう一行は、山越えの道になっている森へ足を運ぶ。だがそこは、迷いの森と呼ばれる難所であった。

ACCESS

ミナールを出たら、ケケット街道をひたすら南下すると迷いの森の北側に到着する。約90歩と長距離を歩くので、敵とのエンカウント数も多くなる。

Forest Labyrinth

事前準備 Preparation アニーの特徴をつかんでおこう

迷いの森は、アニー加入後の初めてのダンジョンとなる。このダンジョンには攻撃力の高いボスも待ちかまえているため、アニーの陣術をうまく利用することが欠かせない。戦闘を繰り返して練習しよう。

また、装備品はミナールで売られている最高のものを購入し、できるかぎりエンハンスで強化して、ボスとの戦闘に備えておくようにしたい。もちろん、「ピーチグミ」や「ライフボトル」といったよく消費するアイテムも、買えるだけ買っておくこと。

迷いの森のボスは強力な通常攻撃を持つ強敵。装備は最高のものをそろえておこう。

要注意エネミー Special Attention 導術使用のベルキィーに注意

出現する敵のなかで要注意なのが、風の導術で攻撃してくるベルキィーだ。カメラ表示を「ターゲット」にしている場合、手前の敵をターゲットにしていると、後方で詠唱していても見えなくなる。そのため、この敵が出現したら、すぐにターゲットを変更して最初に狙っていこう。もしくは、カメラ表示を「エネミー」か「オール」にしておくと、敵の動きを見逃しにくい。このとき、自分で操作しないキャラクターの作戦行動を、詠唱中の敵を狙う「奥の敵を狙え」に設定しておくのも手だ。

詠唱を始めると光りだすので一目瞭然。発動前に攻撃を当てて止めていこう。

エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶P.385

エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
アヴェンガー	1981	－	－	－	－	レタス ニンジン	身体が小さい RG上昇時に2回攻撃
アンクロウラー	2834	－	－	－	－	レタス ビーフ	味方のRGが低いと防御 RGが高くなると噛みつく
フィオトラス	1674	地	－	風	－	タマゴ ブレッド	味方のRGが低いと防御 体当たりする
ベルキィー	2426	風	－	地	－	ブレッド ピーチグミ	味方のRGが低いと防御 ロックバラージを唱える
B グランパスク	8801	火	－	地	－	ポイズンチェック メディカルパール	リーチが長い クラスターレイドを唱える

Navigate 迷いの森全景

Forest Labyrinth Complete View

トラップ 地面が崩れる場所に注意

このダンジョンには、近づくと足場が崩れる場所がある。そこから落ちると下の通路に出て、遠回りさせられるのだ。しかし、このトラップを利用しないと取れないアイテムもある。

ポイント 宝箱は多いが……

数多くの宝箱が落ちているが、宝集めに専念しすぎると通常戦闘の回数が増えて、ボス戦以前に消耗しきってしまう。安全に進めたいなら、探索はボスを倒したあとにした方ががいい。

迷いの森

Forest Labyrinth

Flow Chart

STEP 1 森を進みアニーの助言をもらう

最初のマップは同じ場所を何度も通るが、しばらく進むとアニーの助言で道が開かれるのだ。

STEP 2 確実にセーブしておく

ここのボスの導術非常に強力なため、戦闘前のセーブは忘れずにしておきたい。宝箱の回収をするにしても、まずはこの場所を目標に。

STEP 3 奥へ行くにはジャンプで進む

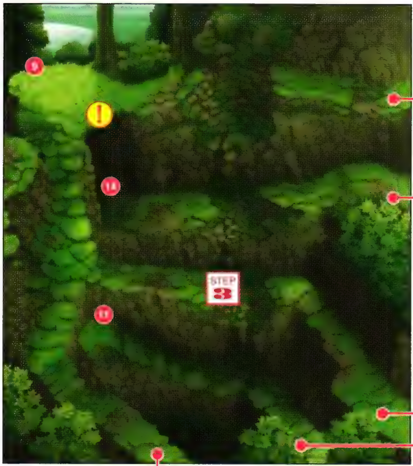
ここからジャンプで飛び降りて先に進む。このマップでは、ボス戦で使う可能性が高い9と10の「ライフボトル」を必ず取っておこう。

BOSS グランバスク

グランバスクは複数のラインに攻撃できる技を多く持っているため、攻撃したら必ず防御を固めて反撃に備えたい。また、詠唱から発動する「クラスターレイド」はまともに当たったらほぼ即死の大技。詠唱時間が短く、それを見てから詠唱を止めるのは難しいため、通常攻撃をこまめに出して詠唱中断を狙っていこう。戦闘が終わると、全員が奥義を習得可能になる(P.034参照)。

ジャンプ攻撃も威力が高い。当たってしまったら迷わずアイテムで回復しよう。

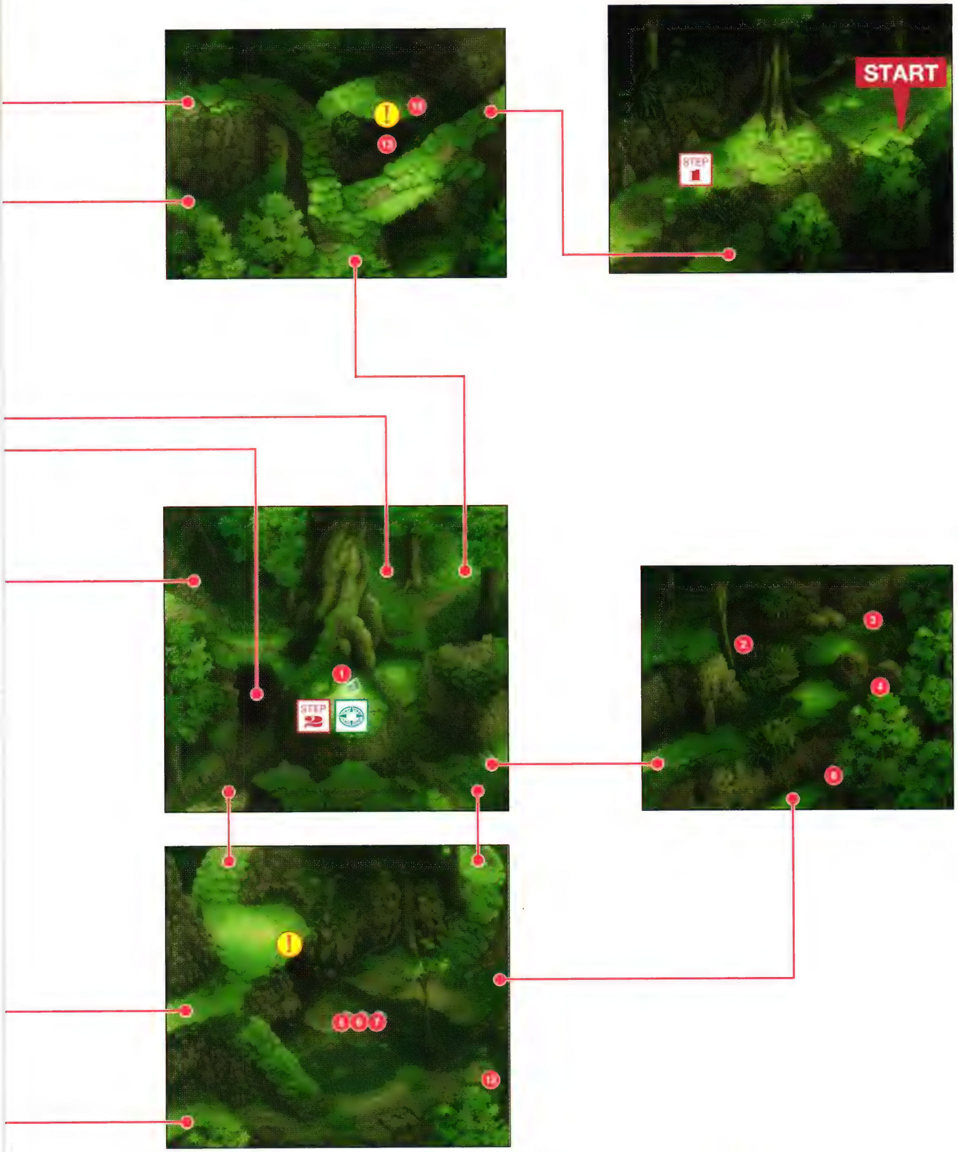
ペトナジャンカへ ▶P.154



アイテムリスト

1. ピーチグミ
2. ラベンダー
3. カモミール
4. レジストパール
5. ミルク
6. ニンジン
7. ジャガイモ
8. 765ガルド
9. ライフボトル
10. ライフボトル
11. ブレッド×3
12. ライフボトル
13. グリューンリキッド(フェイズ26以降)
14. ベルベーヌ(フェイズ26以降)

GOAL



※ (!) は崖崩れが起きる場所を示している。

PHASE 07 ～煙突の街～

ペトナジャンカ

STORY 王の盾を追って迷いの森へと足を踏み入れたヴェイグたちだが、アニーのアドバイスとマオのフォルスでなんとか突破する。すると、ペトナジャンカの街が見えてきた。

Petnadjanka

ACCESS

迷いの森 西側を出ると、川をはさんで西側に大きな街が見える。これがペトナジャンカだ。迷いの森 西側から20歩ほどで到着する。

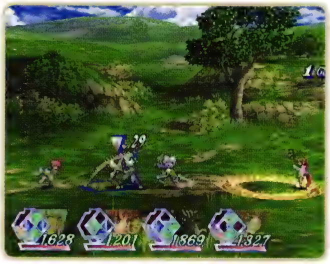
タウン Town Informaiton 製鉄業が盛んな工業都市

西大陸のもっとも西に位置する、工業が盛んでにぎやかな街だ。工場の煙突からは煙が立ち上り、ススのにおいが鼻をつく。街の中心には製鉄工場があり、ここペトナジャンカで作られた鉄は世界各地へと運ばれている。ヴェイグたちが身につける装備品も、ペトナジャンカの鉄で作られているものが多いのだ。なお、街の東には一度踏み入れたら抜け出せないといわれている迷いの森が広がっており、住人は近づこうとしない。

街の近くを流れるトヨホウス河は激流。サニイタウンまでの河下り便はこの街の名物だ。

要注意エネミー Special Attention ブランオウルから狙え

ペトナジャンカ周辺では、味方のRGの値によって防御をする敵が多い。味方のRGが高いと防御するのがブランオウル、味方のRGが低いと防御するのがアンファンガス、アンクウロラー、ベルキィーの3体だ。ブランオウルとほかの敵が同時に出現した場合は、まずRGが低いうちにブランオウルを倒してしまおう。そして、RGが上がったところでほかの敵を攻撃すれば、防御にわずらわされることなく倒せる。



アンクロウラーはラッシュバースト状態になると、4ヒットする噛みつき攻撃をしかけてくる。

エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶P.386

エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
アンクロウラー	2834	—	—	—	—	レタス ビーフ	味方のRGが低いと防御 RG100で噛みついてくる
アンファンガス	2163	—	—	—	—	キウイ タマゴ	胞子を飛ばしてくる 味方のRGが低いと防御
カイラスビートル	2417	—	—	—	—	イチゴ キウイ	角攻撃後に防御する 上空から突進する
ブランオウル	2500	地	—	風	—	バナナ イチゴ	ライン移動をしない 味方のRGが高いと防御
ベルキィー	2426	風	—	地	—	ブレッド ピーチグミ	味方のRGが低いと防御 ロックバラージを唱える
ログアーロ	3288	風	—	地	—	ビーフ イチゴ	防御しない RGが高いと突進してくる

人物 Person

ティトレイ

樹のフォルスを持つ青年。ふだんは製鉄工場で働いている。姉のセレーナをトーマとサレにさらわれ、怒りと悲しみでフォルスを暴走させてしまう。

セレーナ

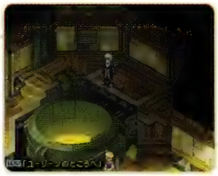
ティトレイの姉で、器量がよく面倒見もいい。工場長の娘の身代わりとなる。

工場長

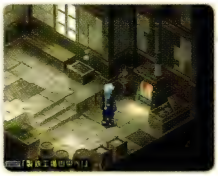
ペトナジャンカの製鉄工場を運営している、街いちばんの有力者。

施設 Institution

製鉄工場



街の裏手にある山から産出される砂鉄を溶かして鉄を作る工場。工場の中心には巨大な炉が設置されている。



鍛冶場

製鉄工場で作られた鉄を加工し、武具を作っている。作られた武具はペトナジャンカのショップにも卸される。

Shop Data

武器屋 Weapon Shop 切磋琢磨

アイテム名	装備者	価格
ディフェンダー	ヴェイグ	630
バデレール	ヴェイグ	825
スパイカー	マオ	460
アイアントンファー	マオ	590
ブレディット	ユージーン	545
フルーリー	ユージーン	705
ロッド	アニー	505
セプター	アニー	645
レザーアームズ	ティトレイ	765

防具屋 Armor Shop 質実剛健

アイテム名	装備者	価格
ブロンズアーマー	ヴェイグ	350
チェインアーマー	ヴェイグ	735
メッシュジャケット	マオ	490
フェザージャケット	マオ	635
ブロンズメイル	ユージーン	420
チェインメイル	ユージーン	540
メッシュクローク	アニー	455
フェザークローク	アニー	590
チェインプレート	ティトレイ	490

宿屋 Inn 快食快眠

料金
200

雑貨屋 Variety Shop 準備万端

アイテム名	種別	価格
ピーチグミ	道具	500
パナシーアボトル	道具	200
リキュールボトル	道具	400
ライフボトル	道具	800
ポイズンチェック	護符	1500

食材屋 Food Shop 食前食後

アイテム名	価格
イチゴ	72
キウイ	56
タマゴ	28
バナナ	68
ブレッド	40
レタス	28

お買い得情報 アニーの武具を買い替えよう

ミナールではアニーの武具だけ強いものが売られていなかったが、ここペトナジャンカではティトレイ以外の1ランク上の武具が売られている。資金が許すかぎり買い替えておこう。また、この先では毒を持つ敵が多数登場するため、「ポイズンチェック」も1つは買っておきたい。

ペトナジャンカ

Flow Chart

STEP 1 噴水広場 **フォルスキューブが反応する**

STEP 2 工場前 **群衆に近づき、話を聞く**

群衆に近づくと、製鉄工場から工場長があわてふためいた様子で出てくる。そこにサレとトーマが登場し、街いちばんの美人、セレーナを連れて行ってしまうのだ。どうやらフォルスキューブは、セレーナの弟、ティトレイの樹のフォルスの暴走に反応しているらしい。準備をきちんと整えたら、ティトレイを止めるべく製鉄工場に突入しよう。

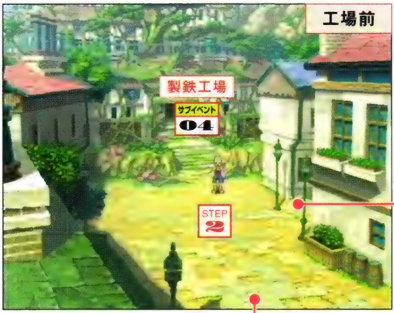
噴水広場から北に行くと工場だが、一度ショップに立ち寄って装備を調えておこう。

製鉄工場へ ▶P.158

CHECK!

フルーツポンチで熱毒対策

製鉄工場に突入する前にぜひともやっておきたいことがふたつある。ひとつは「フルーツポンチ」のレシピを覚えること。もうひとつは食材屋でその材料である「イチゴ」「バナナ」「キウイ」を買い込んでおくことだ。フルーツポンチは戦闘開始後から1分間熱毒を防止する効果があり、これを毎回食べつづけているだけで製鉄工場の攻略がグンとラクになる。



フルーツポンチ ▶P.437

所在：民家1にある箱の中

効果：HP回復20％／一分間熱毒防止

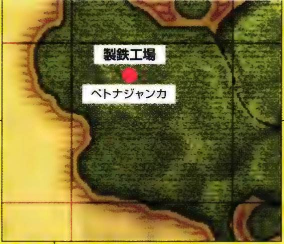
サブイベント 04 製鉄工場の怪 ▶P.358

時期：フェイズ30～47

内容：製鉄工場で起こった怪事件を解決する

PHASE 08

Town | Dungeon



製鉄工場

ACCESS

製鉄工場はペトナジャンカ内のいちばん北にある建物だ。

STORY ペトナジャンカで王の盾に追いついたヴェイグたち。しかし能力者の暴走に巡り会った一行は、王の盾追跡を中断し、フォルスで密林化した製鉄工場へと向かう。

Steel Factory

事前準備 Preparation まずは店に立ち寄ろう

ペトナジャンカに入ると工場の方へ急がされるイベントが連続し、工場へ行く道とは違う方向にある装備品屋を見逃しがち。しかし、ここではミナールの装備品よりいいものが売られているので、ぜひとも装備を新調しておこう。また、資金にゆとりがあるなら「ポイズンチェック」を1つか2つ買っておくといい。

「ポイズンチェック」は高価だが、迷いの森と製鉄工場でもらえるので、合計2つは無料だ。

要注意エネミー Special Attention 盾型の敵を最初に狙う

ここで出現する敵では、ヴィザックシールドがもっともやっかい。後方から術で攻撃してくる点も面倒だが、なにより接近戦をしてもガードが固く、反撃も早いのだ。多少のダメージは覚悟して攻撃を集中し、真っ先に倒してしまおう。また、毒を与えてくる敵がいるので前衛には「ポイズンチェック」を装備させること。

ヴィザックシールドは別ラインにいても体当たりしてくるなど、かなり抜け目のない敵だ。

エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶P.386

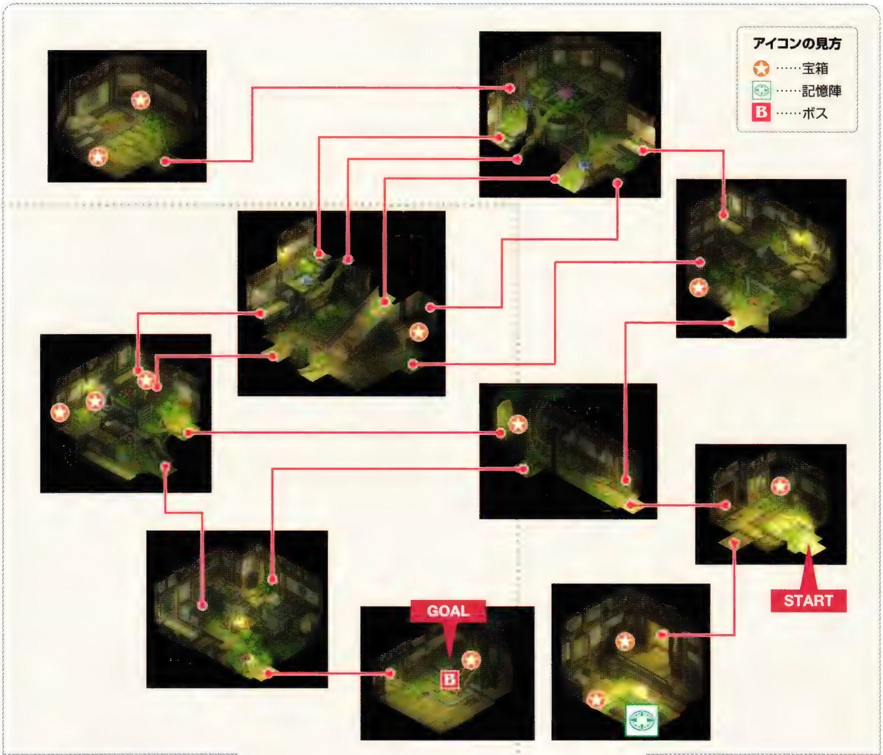
エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
ヴィザックシールド	1720	光	−	闇	−	イチゴ リキュールボトル	アーチシェイドを唱える 味方のRGが低いと防御
バラスクレス	3022	水	−	火	−	ホーリィボトル パナシーアボトル	毒の煙を吐く 攻撃の出が早い
ベネレオン	2450	−	−	−	−	キウイ リキュールボトル	背が低い 火球を吐いてくる
ベラッジ	2875	水	−	火	−	バナナ パナシーアボトル	攻撃後ライン移動する 攻撃の出が遅い
B ティトレイ(暴走)	3120	−	−	−	−	−	ひんぱんにライン移動する のけぞることが少ない

Navigate 製鉄工場全景

Steel Factory Complete View

トラップ　フォルスで花を封じていこう

工場内では2種類の巨大花が行く手をふさぐ。赤い花は炎のフォルスで消せるが、青い花はすぐに再生する。本体の超巨大花を調べて凍らせると、その間のみ、青い花を一時的に消して進むことができる。



製鉄工場2 ▶P.162
製鉄工場1 ▶P.160

ポイント　入口付近は稼ぎポイント

工場内にも記憶陣があるが、入口のすぐ左の部屋には回復もできる記憶陣がある。隣の入口で敵を倒して、経験値とガルドを稼ごう。また、棚の中にある1500ガルドも忘れずに入手しておきたい。

Chapter 1 2 3 Scenario 4 5 6

製鉄工場 1

Flow Chart

STEP 1 取り残された工員と話す

通路の大木の前に、逃げ遅れた工員がいる。話さなくても先には進めるが、話すことで「ポイズンチェック」をもらえる。迷いの森のボスを倒したときに入手したものと合わせて2つになるので、ヴェイグとユージーンに装備させておこう。

STEP 2 赤い花を燃やしてレバーを倒す

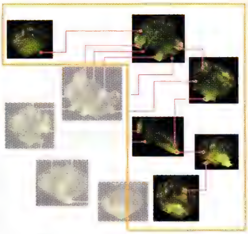
赤い花に炎のフォルスを当てて燃やし、階段の上にあるレバーを倒すと、ベルトコンベアーが作動する。これでベルトコンベアー上のゲートが開いて、奥の部屋へ行けるようになる。なお、赤い花はSTEP6のトラップ解除にかかわるため、見かけたらすべて燃やして進んでいくといい。

工場内は道が入り組んでいるので、レバーや宝箱を見落とさないように注意しよう。

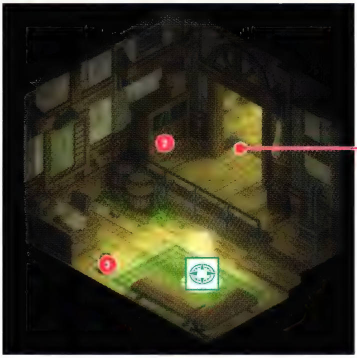
STEP 3 超巨大花を突破する

超巨大花が健在のうちは、青い花に炎は通用しない。超巨大花を調べて凍らせてから、氷が溶けてしまうまでに炎で青い花を焼いてしまおう。その後、青い花を燃やして通過すると、溶鉱炉を作動させる材料探しの会話イベントが挿入される。

P.162へ

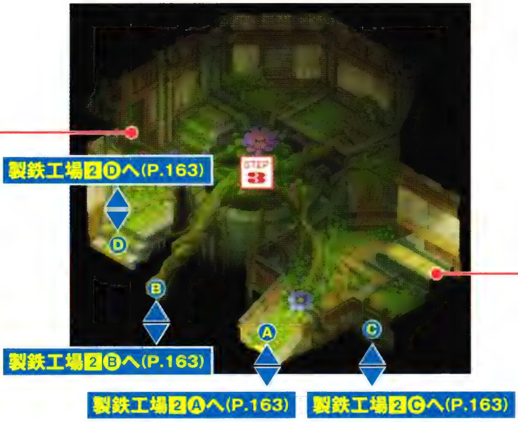


製鉄工場全景
Steel Factory
Complete View



アイテムリスト

1. ピーチグミ
2. 1500ガルド
3. ライフボトル
4. パナシーアボトル
5. キウイ×3
7. イチゴ×3
9. アップルグミ



※STEP6攻略後に通行可能になる。

製鉄工場 2

Steel Factory

Flow Chart

STEP 4 溶鉱炉を作動させ、レバーを倒す

超巨大花のある部屋の北西から行ける部屋で「石炭」を入手し、超巨大花の下にある溶鉱炉に入れると花は活動を停止する。その後、いったん上層にもどり、Bから下層へ降りよう。そして、レバーをふさぐ青い花を燃やし、レバーを倒すのだ。

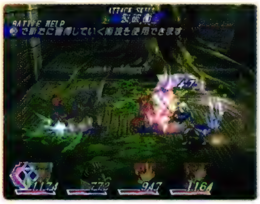
STEP 5 花を燃やし、右下のレバーを倒す

STEP 6 赤い巨大花を燃やす

ここにある赤い巨大花は、工場内にある赤い花をすべて燃やしていれば、難なく燃やすことができる。もし、燃やしても復活してしまった場合は、まだ赤い花が残っているということなので、もう一度工場内を回ってひとつ残らず燃やしてこよう。

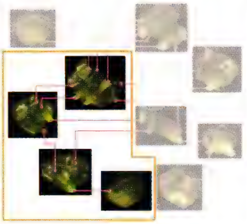
BOSS ティトレイ(暴走)

ほとんどのけぞることがなく、ものすごいスピードで走り回るが、攻撃そのものは強くない。とにかく1カ所にとどまっていることが少ないので、複数のラインに攻撃できる攻撃範囲の広い技を多めに使おう。なお、一定のダメージを与えると自動でイベントが発生し、戦闘が終了する。



「裂破衝」や「旋風槍」なら、別のラインから安全にティトレイを攻撃できる。

トヨホウス河の小屋へ ▶P.164



製鉄工場全景
Steel Factory
Complete View

アイテムリスト

- 6 バナナ×3
- 8 術錬石
- 10 ライフボトル
- 11 リキュールボトル
- 12 メディカルパール

※STEP6攻略後に通行可能になる。

PHASE 09

トヨホウス河の小屋

ACCESS

ペトナジャンカを出て東に進むと、左手に迷いの森西側、右手奥にトヨホウス河の小屋が見えてくる。距離は徒歩で約25歩と近い。

STORY ヴェイグたちに鎮められて正気にもどったティトレイ。彼を仲間に加えた一行は、サニイタウンへ向かった王の盾を追うため、トヨホウス河の河下り便を使うことにした。

Toyohose Hostel

Flow Chart

EVENT ググラとの会話

河下り便を利用しようとしたヴェイグたちだが、船の管理人ググラの話によると昨晩の嵐で船が壊れてしまったとのこと。船を修理するため、木材を取りに森へ行くことになる。

STEP 1 森 木材とキノコを集める

木材が4本と、キノコが落ちている。木材すべてとキノコを7個以上入手し、ヴェイグが「こんなもんでいいか……」と言ったら小屋にもどろう。

木材を渡しに行く途中で、ティトレイは謎の男に取り引きを持ちかけられるのだが……？

STEP 2 小屋 ググラに木材を届ける

木材を渡し、船の修理までのあいだ小屋で食事をとることにしたヴェイグたち。そこに謎の男が現れ、修理を妨害する。森へ逃げた男を追おう。

P.165へ

ミニゲーム 02 河下り

P.369

時期：フェイズ10～
内容：イカダに乗って河下りをする

人物 Person

ググラ

トヨホウス河で河下り便を営むガジュマ。自慢の剛力でイカダを下流から持ち帰る。

1
2
Chapter 3 シナリオ
4
5
6

エネミーデータ Enemy Data

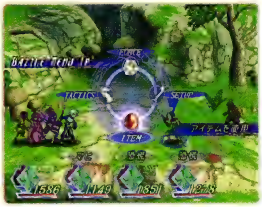
参照ページ▶P.387

エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
B ハイマウンテンシーフ	4124	–	–	–	–	レモン リキュールボトル	動きがすばやい 味方RG一定以下時防御
B マウンテンシーフ	3208	–	–	–	–	イカ パナシーアボトル	特定攻撃後に防御する

Flow Chart

BOSS 謎の男と戦闘

謎の男を追って森へ行くと、ハイマウンテンシーフとマウンテンシーフ×2との戦闘になる。仲間は状態異常で思うように動けないが、ヴェイグだけはいつもどおり。弱い敵なのでひとりでも倒せるだろう。なお、戦闘後にティトレイが「××料理人」の称号を取得する。



仲間がどの状態異常におちいるかはランダム。熱毒や恐慌だと、やや危険だ。

STEP 3 小屋 ググラに河下り便を出してもらう

サニイタウンへ ▶P.166

CHECK!

初回は失敗しても気にせずに

初回の河下りゲームは、成功しても失敗してもミニゲームを最後までプレイできる。2回目以降の河下りゲームでは、ライフがなくなるとそこで終了となるものの、高得点を出すとヴェイグの称号「S・ラフティングマン」や、アイテムを入手できるのだ。P.369を参考にしてチャレンジしてみよう。

Chapter 3 Scenario

PHASE 10 ～水上都市～

Town

サニイタウン

STORY ティトレイは謎の男にヴェイグたちを毒殺するように言われるが、逆に謎の男を倒して疑惑を晴らす。河下り便で激流を下る5人の前に、サニイタウンが見えてきた。

ACCESS

トヨホウス河の小屋からググラに出してもらった河下り便に乗ったら、激流に揺られること約2分。船酔い寸前で、トヨホウス河の河口にあるサニイタウンに到着する。

タウン Town Information 住宅街の多い臨海都市

トヨホウス河の河口にある街。周囲を海に囲まれた海抜ゼロメートル地帯に作られており、港にはミナール、バルカ間を結ぶ船が行き交う。その反面、ペトナジャンカ、スールズなど内陸の北へ向かう交通手段は乏しく、唯一ペトナジャンカへのトンネルがあるだけなので、移動には馬車が使われることが多い。また、街の南にはテルアラ街道が延びており、その先には広大なクロダダク砂漠が広がっている。

ペトナジャンカへ通じるトンネルは一方通行。もどるときは河下り便か馬車を利用しよう。

要注意エネミー Special Attention スキの少ない技でごり押し！

ドルホッグ、ログアーロ、ラウフライなど、防御をしない敵が多い。しかも、これらの敵は攻撃の出が遅いので、「瞬連塵」や「牙連撃」といった、スキの少ない技を連発しているだけで押し切れるのだ。ただし、クアコックだけは攻撃の出が早く、しかも攻撃後に防御行動をとるので要注意。一連の連続攻撃で倒しきれない場合は、反撃をしっかりと防御し、その後、敵が防御を解くまで少し待ってから攻撃を再開しよう。

ラウフライにはティトレイの上空攻撃連発が有効。敵のRGが100になるまで当たりつづけるのだ。

エネミーデータ Enemy Data

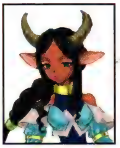
参照ページ▶P.387

エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
クアコック	2293	—	—	—	—	レモン ホーリィボトル	味方RGが低いと防御する フンを飛ばしてくる
スワーミック	2293	—	—	—	—	レモン ホーリィボトル	味方RGが低いと防御する フンを飛ばしてくる
ドルホッグ	2699	—	—	—	—	ライス ダークボトル	被弾すると後退する 体を丸めて体当たりする
ブランオウル	2500	地	—	風	—	イチゴ バナナ	ライン移動しない 味方RGが高いと防御する
ラウフライ	3037	地	—	風	—	ミルク チキン	超音波を飛ばしてくる 防御しない
ログアーロ	3288	風	—	地	—	ビーフ イチゴ	防御しない RGが高いと突進してくる

人物 Person

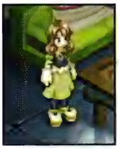
ヒルダ

サレとトーマにさらわれた娘。しかしそれはヒルダの巧妙なワナで、その正体は「王の盾」の刺客。



ミリッツァ

四星の紅一点で虹のフォルスを操る。カレギア城から逃げ出したスージーを追跡中、ヴェイグたちと対立する。



スージー

本名はスージー・クエス。ベルサスで捕まり、カレギア城から逃げてきたところをヴェイグたちに救われる。

Shop Data

武器屋 Weapon Shop　ビッグウェーブ

アイテム名	装備者	価格
バデレール	ヴェイグ	825
バスタードソード	ヴェイグ	1070
アイアントンファー	マオ	590
エトゥーリア	マオ	1235
フルーリー	ユージーン	705
ヤンタオ	ユージーン	905
セプター	アニー	645
フェイスタッフ	アニー	825
レザーアームズ	ティトレイ	765
サイティ	ティトレイ	990
カード	ヒルダ	1150

装飾屋 Ornament Shop　大海原

アイテム名	種別	価格
フィートパール	宝石	775
マッスルパール	宝石	765
シールドパール	宝石	760
プロテクトパール	宝石	755
ポイズンチェック	護符	1500
ディレイチェック	護符	1500
ライトリスト	護符	2000

道具屋 Item Shop　水の戯れ

アイテム名	種別	価格
ピーチグミ	道具	500
パナシーアボトル	道具	200
リキュールボトル	道具	400
ライフボトル	道具	800
ホーリィボトル	道具	300
ダークボトル	道具	300

宿屋 Inn　オーシャンビュー

料金
200

防具屋 Armor Shop　大海原

アイテム名	装備者	価格
チェインアーマー	ヴェイグ	735
スケールアーマー	ヴェイグ	960
フェザージャケット	マオ	635
シルバージャケット	マオ	825
チェインメイル	ユージーン	540
スケールメイル	ユージーン	685
フェザークローク	アニー	590
シルバークローク	アニー	755
チェインプレート	ティトレイ	490
スケールプレート	ティトレイ	1030
シルバーローブ	ヒルダ	890

食材屋 Food Shop　太陽の恵み

アイテム名	価格
イチゴ	72
キウイ	56
チーズ	60
バナナ	68
ミルク	64
ライス	56

お買い得情報　「ライトリスト」はあと回し

道具屋には攻撃に光属性を追加するライトリストが売られているが、しばらく光に弱い敵とは遭遇せず、しかもヒルダとミリッツァにいたっては光に強い。装備するとかえって逆効果なので、まだこの時点で買う必要はない。

サニイタウン

Flow Chart

STEP 1 港 カレギア兵と話す

バルカ行きの船を探して港へ行くが、ここもカレギア軍の管理下にあり、船に乗ることはできない。広場へ行き、街の人の話を聞こう。

STEP 2 広場 さらわれた娘の情報を聞く

宿屋前の広場に行くと、ヒルダの母親と名乗る女性から、サレとトーマに娘をさらわれたという話を聞くことができる。まだ近くにいるかもしれないサレとトーマを追い、テルアラ街道に沿って西へ向かおう。

テルアラ街道はサニイタウンの南から延びている道。南門から出て進むこと。

テルアラ街道沿いの小屋へ ▶P.170

ワールドマップへ

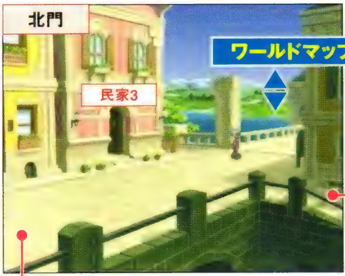
CHECK!

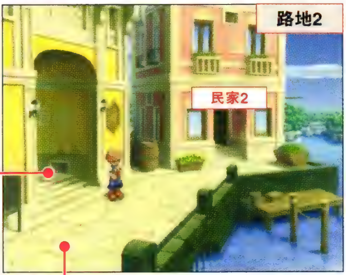
ネコ好きのじいさんに会っておこう

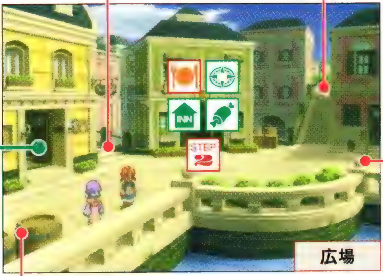
南門近くに住んでいるネコ好きのじいさんは、実はディスカバリーが大好きなロマンあふれるじいさんでもある。とりあえず話を聞くだけで、全員が「トラベラー」の称号を入手できるので、サニイタウンを出る前に一度会っておこう。なお、称号入手後に話しかけて「他愛もない世間話をする」を選び、「まねきネコ」を渡すと、以降、ディスカバリーに関するヒントや称号をもらえるようになる。

サブイベント 05 ネコ好きのじいさん ▶P.359

時期：フェイズ10～
内容：世界中のディスカバリーを集める







リゾット P.437

所在：食材屋の脇にある大鍋の中

効果：HP回復25%／RG+7

PHASE 11

Town

テルアラ街道沿いの小屋

STORY サニイタウンの港は軍の管轄下にあり、船には乗れなかった。そんななか、ひょんなことから王の盾の足取りをつかんだ5人は、テルアラ街道を西に進むことにする。

Tel Alla Hostel

ACCESS

サニイタウンの南門を出てテルアラ街道を西に進むと、約50歩でテルアラ街道沿いの小屋に到着する。また、サニイタウンから南東に進んでいくと、食材調達施設にたどり着く。

Flow Chart

STEP 1 内部 小屋から出る

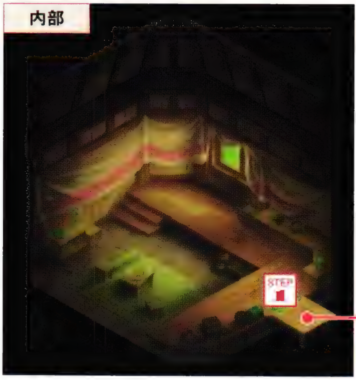
小屋に入るとヒルダが助けを求めてくるが、それは演技。小屋から出ると王の盾の刺客だという正体を現し、襲いかかってくる。

BOSS 1 ヒルダ

この時点でのヒルダはあまり導術を唱えてこないのでノーマークでいい。先に3人の王の盾兵士を「旋風槍」などの攻撃範囲の広い技で倒し、それからじっくり料理しよう。なお、戦闘後に間髪入れずヒルダ（暴走）との戦いとなるので、倒す前に弧法陣に入って回復しておくこと。

P.171へ

テルアラ街道沿いの小屋



食材調達施設

CHECK!

食材調達施設初登場

サニイタウンの南には食材調達施設がある。ここは、食材チケットと引き替えにその食材を「マジカルポット」を通じて無料で配達してくれたり、その場で売ってくれる施設だ（詳細はP.127参照）。

また、中央の受付ではチケットとガルドを使ってマジカルポットのレベルを上げることができ、左の受付ではマジカルポットの合計レベルが一定以上に達するとレシピを教えてくれる。さらに右の受付では、「ロートリキッド」「プラオリキッド」「グリューンリキッド」「ゲルプリキッド」「ヴィオレットリキッド」という5種類のリキッド系アイテムをセットで渡すと、仲間ひとりを完全回復するアイテム「エリクシール」と交換してくれるのだ。このように食材調達施設には特典が満載なので、ぜひ立ち寄っておこう。

エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶P.388

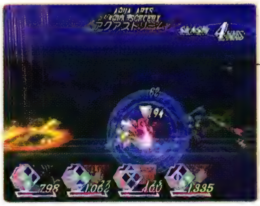
エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
B 王の盾兵士	3000	−	−	−	−	ピーチグミ ライフボトル	2段攻撃をする リーチがやや長い
B ヒルダ	4420	−	−	光	−	−	水、光の魔法を使う 攻撃されるとライン移動をする
B ヒルダ(暴走)	5304	−	−	光	−	−	水、光の魔法を使う ほとんどのけぞらない

外観

Flow Chart

BOSS 2 ヒルダ(暴走)

「アクアストリーム」と「シャイニングレイ」の直撃を受けなければ勝てる相手。ふだんはヒルダを仲間とはさんで攻撃し、ヒルダが詠唱を始めたらすぐに防御しよう。「サンダースピア」か「スプラッシャー」だった場合は防御が間に合わないが、詠唱時間が長いアクアストリームとシャイニングレイなら間に合う。ピンチになったら後退して弧法陣に入り、回復を待ってふたたび攻撃だ。なお、ヴェイグとアニーが戦闘に参加している場合、一定ダメージを与えるとイベントが発生して戦闘終了となる。



ヒルダをはさんで攻撃すれば、アクアストリームとサンダースピアの被害を減らせる。

サニイタウンへ ▶P.172

唐揚げ ▶P.437

所在:マジカルポットの合計レベルが6以上でもらえる
効果:HP回復20%/RG+4

野菜サラダ ▶P.438

所在:マジカルポットの合計レベルが12以上でもらえる
効果:HP回復30%/RG−6

海鮮グラタン ▶P.438

所在:マジカルポットの合計レベルが18以上でもらえる
効果:HP回復45%/RG+8/一分間衰弱防止

マーボーカレー ▶P.439

所在:マジカルポットの合計レベルが24でもらえる
効果:HP回復75%/与えるダメージ10%アップ

PHASE 12 ～水上都市～

Town

サニイタウン

STORY テルアラ街道沿いの小屋で助けを求めてきたヒルダは、実は王の盾の刺客だった。これを退けたヴェイグたちは、傷ついたヒルダを治療するためサニイタウンへもどる。

ACCESS

テルアラ街道を東に進み、来た道を引き返すと、約50歩ほどでサニイタウンにもどれる。このときに食材調達施設に立ち寄るのもいいだろう。

Flow Chart

STEP 1 広場 宿屋でヒルダを休ませる

STEP 2 南門 南門に行く

BOSS 1 ミリッツァ(分身)

分身は全部で4体。動きはすばやいが、HPは低いので、「裂破衝」や「旋風槍」などの攻撃範囲の広い技を連発していればなんなく倒せる。

アニーがミリッツァの分身の正体を看破。光をさえぎる蒸気で分身を封じることに。

STEP 3 広場 ミリッツァの分身を封じる

STEP 4 北門 北門へ行く

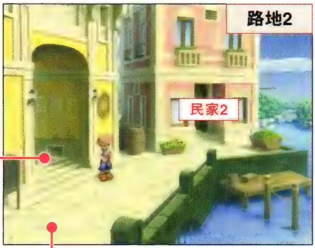
P.173へ

Chapter 3 シナリオ

エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶P.388

エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
B ミリッツァ(分身)	613	―	水	光	―	―	ナイフを投げてくる テレポートで移動する
B ミリッツァ(1戦目本体)	408	―	水	光	―	―	ナイフを投げてくる テレポートで移動する
B ミリッツァ(2戦目本体)	12260	―	水	光	―	ピーチグミ ソウルカード	広範囲攻撃をしてくる 分身を呼び出す



※ ショップデータはP.167を参照。

Flow Chart

BOSS 2 ミリッツァ

ミリッツァ戦では、広範囲にダメージを与えてくる「スペクトルフィールド」がやっかい。これを止めるには、操作モードを敵を追尾できるセミオートにして、本体に張りついて攻撃するといい。なお、戦闘後はヒルダが仲間に加わり、「コレクター図鑑」が手に入る。さらに、3種類の秘奥義(P.112参照)を習得できるのだ。

本体だけHPが高いので、本体を見失ってもR1ボタンでHPを見れば一目瞭然だ。

STEP 5 民家1 隠れた女性を保護する

STEP 6 広場 女王の儀式の話を聞く

STEP 7 南門 サニイタウンを出る

クレアサイド バビログラード

STEP 8 蒼の聖殿 すべての女性と話す

カレーズへ ▶P.174

PHASE 13

Town | Dungeon

カレーズ

STORY バビログラードへ向かう途中、クロダダク砂漠の入口で強い砂嵐が行く手をはばむ。一行は偶然発見したカレーズという地下水路を抜けることにした。

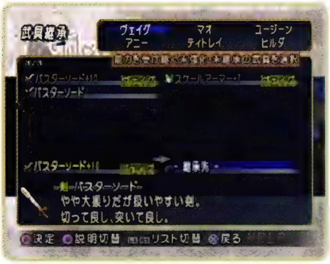
Karez

ACCESS

サニイタウンの南門から延びているテルアラ街道を西に進むと、竜巻が渦巻くクロダダク砂漠が見えてくる。カレーズは井戸の中にあり、距離はサニイタウンから80歩ほどだ。

事前準備 Preparation 長期戦の準備をしておこう

カレーズではボスこそ出現しないが、移動距離が長いうえに移動速度が遅くなる場所もあり、自然と戦闘回数が増えてしまう。途中で休憩とセーブは可能だが、それ以外の確実な回復方法はアイテムか料理しかないため、用心のためにもサニイタウンを出発する前にアイテムや食材を多めに用意しておこう。ちなみに、カレーズの敵からは「リゾット」の必要食材を多く入手できる。オート料理はリゾットをメインにするといい。



長期戦でEPもたまるので、中途半端に強化してある武具は新品に継承しておくのもいい。

要注意エネミー Special Attention 戦闘時の移動速度も低下

出現する敵で目立った強敵はいないが、水場での戦いのために、こちらの移動速度がかなり遅くなってしまうのがやっかい。メンバーが分散して戦っていると、仲間がピンチにおちいったときにすぐに駆けつけられないことがある。つねに仲間の周辺で戦い、すぐにサポートができるようにしておこう。なお、敵はこの水場に慣れているためか、移動速度はふだんと変わらないということも覚えておいてほしい。

アンガーシュリンプには水属性が効きにくい。ヴェイグの「絶氷刃」と「絶翔斬」は控えめに。

エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶P.388

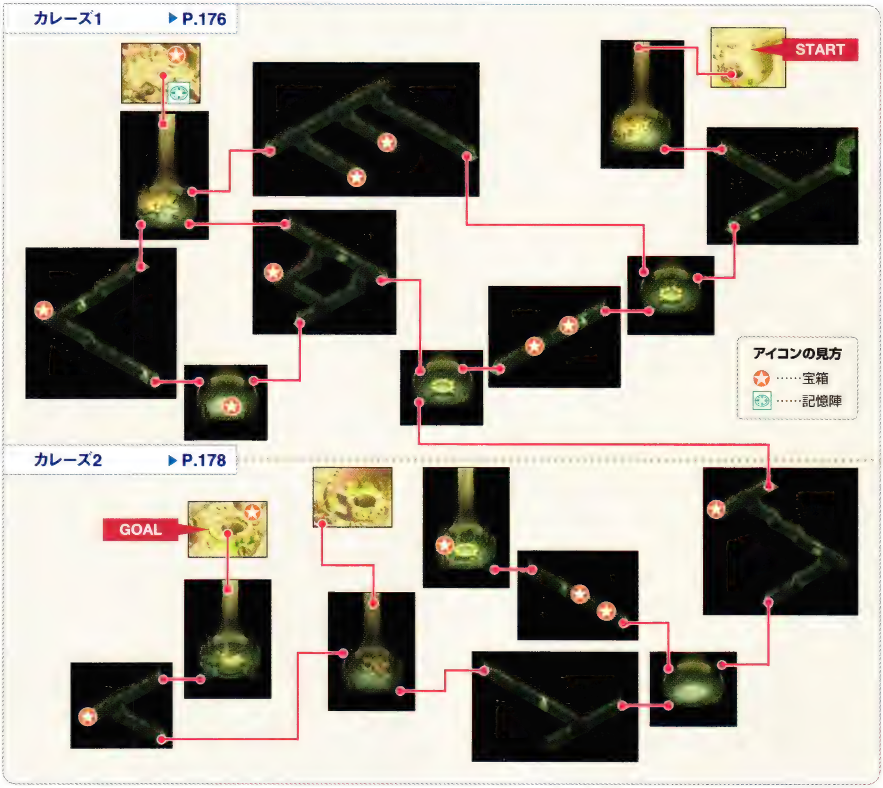
エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
アンガーシュリンプ	1781	—	—	水	—	ビーフ レタス	攻撃前に防御する 口から泡を3発吐き出す
グバーアクティ	2899	—	—	—	—	ライス ホーリィボトル	スプラッシャーを唱える 体当たりしてくる
ゲートル	1862	水	—	—	—	ブレッド ジャガイモ	攻撃後に防御 背が低い
トリネーク	3377	—	—	—	火	ジャガイモ チーズ	攻撃に熱毒の効果あり 防御しない
フィズケイノ	3340	光	—	闇	—	チキン パナシーアボトル	味方RG一定以下時防御 バックステップで防御する
ベルクフロッグ	3615	—	—	—	—	チーズ バーストボトル	味方RG一定以下時防御 毒液を3発吐く
レヴィマーク	3073	風	—	地	—	ミルク パナシーアボトル	攻撃後にライン移動 攻撃の出が遅い
ロックスコーピオン	2781	水	—	地	火	ライス ピーチグミ	攻撃前に防御する 攻撃に鈍足の効果あり

Navigate カレーズ全景

Karez Complete View

トラップ フォルスで岩を砕いて進む

カレーズでは、鋼のフォルスで岩を砕いて進む場所がある。鋼のフォルスはボタンを押す長さで威力が決まり、一定の威力があれば岩を砕くが、フォルスの力が強すぎると、敵が降ってきて戦闘になるのだ。



ポイント 地上に出る場所はすべて通ろう

入口と出口以外に2カ所、地上へのはしごが存在する。1つはセーブポイント、もう1つは宝箱のある場所につながっているため、必ず登っておこう。また、写真のように植物の根にもアイテムが隠されている。

カレーズ 1

Flow Chart

STEP 1 鋼のフォルスで岩を砕く

ここにある岩はイベントで砕かれ、敵が降ってきて戦闘になる。出現する敵は通常戦闘の敵と同じなので、苦戦することはないだろう。これ以降の岩に関しては、力加減しだいで戦闘なしでも突破できる。大きい岩には強力なフォルス、小さい岩には弱めのフォルスを当てるようにすればOKだ。ちなみに、ここでのイベントは、次のアニカマルという街で発生するイベントに関係する。そのときに回想シーンで再現されるので、特に覚えておく必要はない。

STEP 2 水流に注意して進む

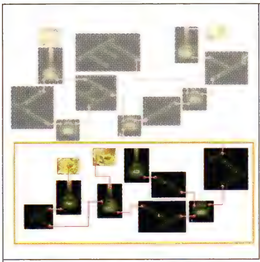
この場所以降、壁から水流が吹き出すことがある。水流にぶつかると、その方向に吹き飛ばされてしまうので、タイミングを見計らって、水流が止まっているときに進んでいこう。

STEP 3 記憶陣で休憩

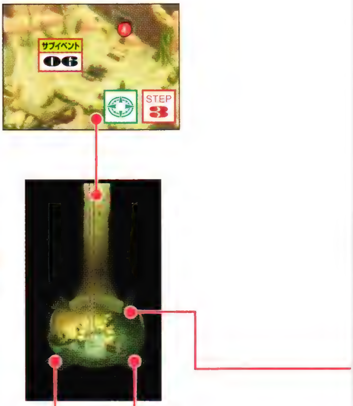
地上にある記憶陣の場所では、不調のアニーのために休憩するイベントが発生する。ここでの休憩後はアイテムか料理でしか移動中の回復ができないので、戦闘中に術技の使用で回復することも考えておこう。

アニーの不調は暑さのせいだろうか？　医者の不養生などという言葉もあるが……？

P.178へ

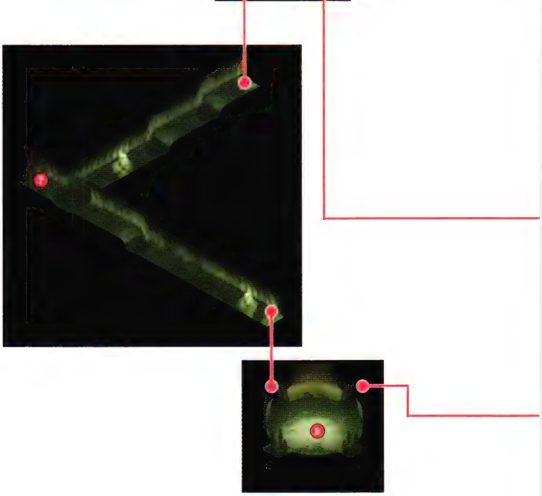


カレーズ全景
Karez
Complete View



アイテムリスト

1. サフラン
2. ピーチグミ
3. ライフボトル
4. 回錬石
5. ブラオリキッド
6. セボリー
7. フレアパウダー（フェイズ26以降）
8. 術錬石（フェイズ26以降）

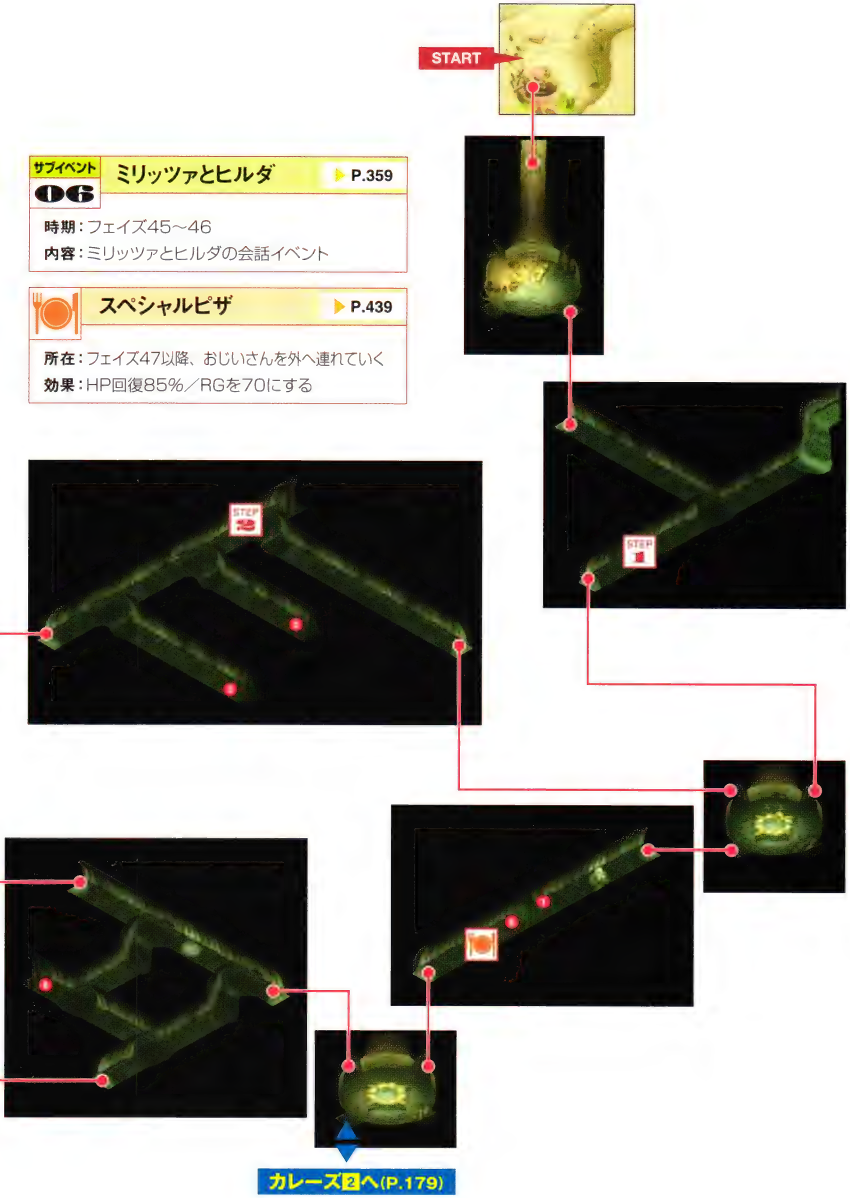


サブイベント 06 **ミリッツァとヒルダ** ▶P.359

時期：フェイズ45～46
内容：ミリッツァとヒルダの会話イベント

スペシャルピザ ▶P.439

所在：フェイズ47以降、おじいさんを外へ連れていく
効果：HP回復85%／RGを70にする



1
2
Chapter 3 Scenario
4
5
6

カレーズ 2

Flow Chart

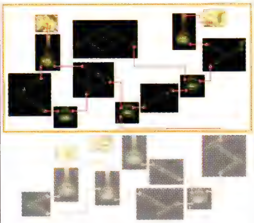
STEP 4 岩を砕きつつ進む

STEP 5 カレーズ出口でアニーに異変が

カレーズの出口に到達すると、アニーが高熱を出して倒れこんでしまう。これ以降はしばらくアニーを戦闘メンバーにすることができない。アニーが離脱してしまうと、弧法陣によるHP回復ができなくなってしまうため、しばらくはHP回復の分配を重視した隊列に組み替えておこう。詳しくはP.049のHP回復に関係する記事を参照してほしい。

アニーは離脱中でも経験値を取得しているので、成長に差が出る心配はない。

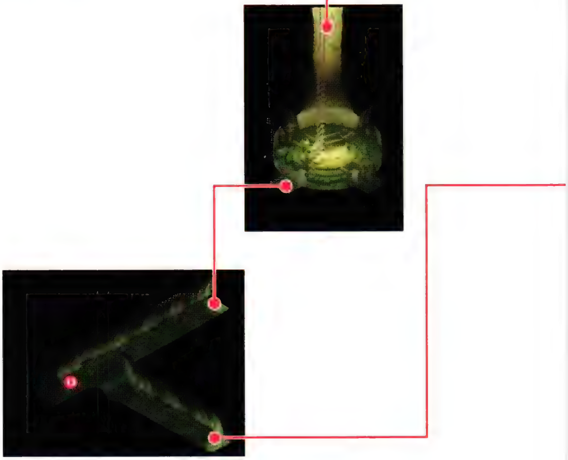
アニカマルへ ▶P.180



カレーズ全景
Karez
Complete View

アイテムリスト

- 9 パナシーアボトル
- 10 ディレイチェック
- 11 1500ガルド
- 12 ローズマリー
- 13 ベルベーヌ
- 14 1500ガルド

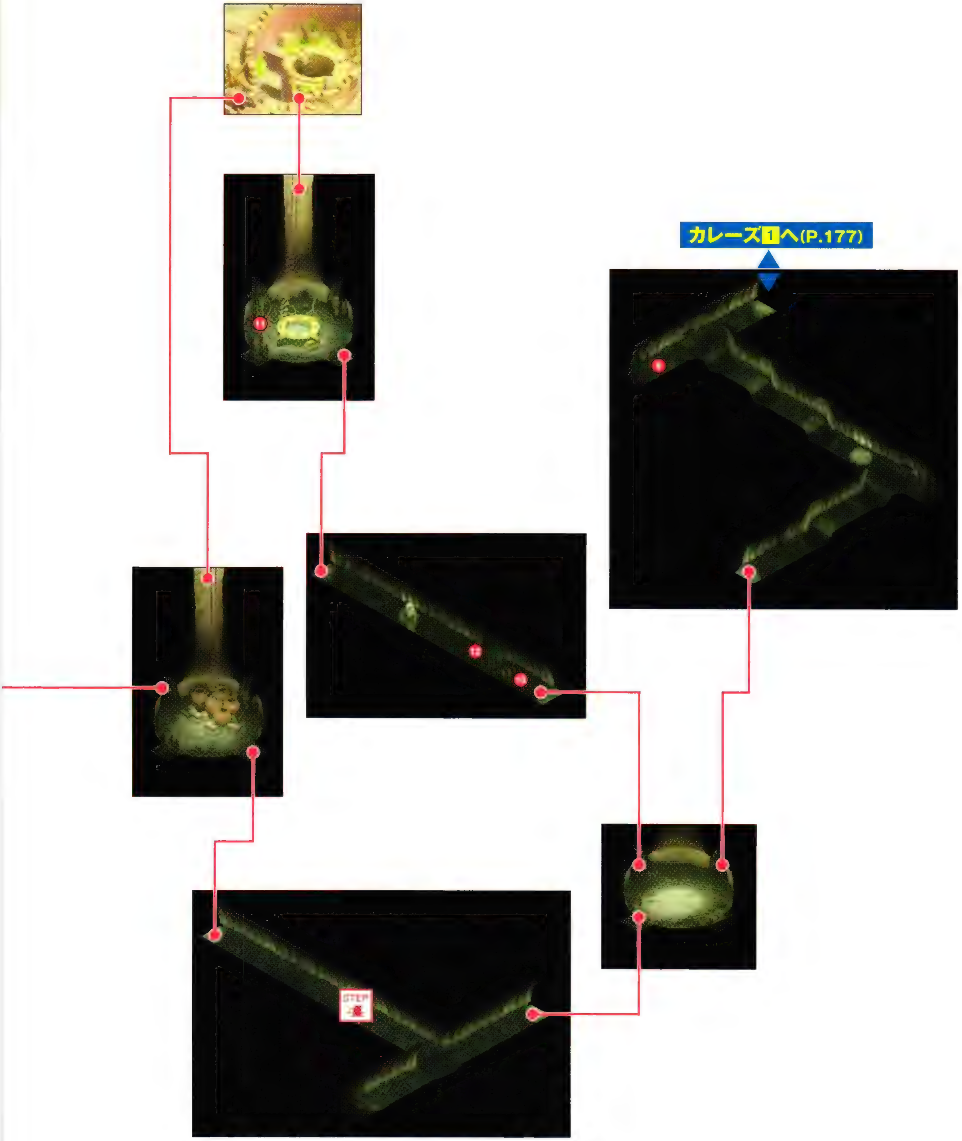


CHECK!

あとで近道が開通

フェイズ15終了後、出口付近から入口へ向かう近道が開通する。しかし、同時にフィールドマップの砂嵐も消えているので、サニイタウン方面へもどるときは無理にカレーズ内を通る必要はないのだ。

Chapter 3 シナリオ


カレーズ1へ(P.177)

PHASE 14 ～泉の集落～

Town

アニカマル

Anikamal

STORY カレーズの出口でアニーが原因不明の高熱で倒れてしまう。ヴェイグたちは急いでカレーズを抜け、砂漠の村アニカマルでアニーの治療をすることにした。

ACCESS

カレーズ 南側を出てすぐ南に見えるのが砂漠の街アニカマル。カレーズ南側から南に約25歩ほど歩くとアニカマルに到着するのだ。

タウン Town Information 外来者に冷たい村

砂漠のオアシスにある小さな集落。厳しい自然環境のせいか、ガジュマの割合が多いのが特徴。その一方、食材は砂漠地帯とは思えないほど豊富で、穀物、野菜をふんだんに使った「カレーライス」がこの地方の定番料理となっている。また、この村には、流行病にかかった外来者を看病した際、病をうつされたうえに逃げられたという過去があり、外来者には冷たい。

村に生えている、幹が太く枝が短い樹の名が「アニカマル」。村の名前の由来となった樹だ。

要注意エネミー Special Attention 水が弱点の敵が多い

リグリットとロックスコーピオンは水が弱点。戦闘を早く終わらせたいのなら前衛に「アクアリスト」を装備させるといいが、トリネークの熱毒とリグリットのフレアショットに耐性のある「ポイズンチェック」も捨てがたい。手堅く行くならポイズンチェック、財力にものを言わせてスピーディに倒したいならアクアリストと、熱毒を防ぐ「フルーツポンチ」の組み合わせがオススメだ。

炎に耐性のある敵が多く、ここではマオよりヒルダの導術の方が有効な場面が多い。

エネミーデータ Enemy Data

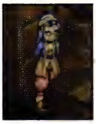
参照ページ▶P.389

	エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
	ダーダー	4239	−	−	−	火	ポークチキン	味方RGが高いと防御する動きがすばやい
	トリネーク	3377	−	−	−	火	ジャガイモチーズ	攻撃に熱毒の効果あり防御しない
	リグリット	3777	水	−	地	火	ニンジンミルク	特定攻撃後に防御するフレアショットを唱える
	ロックスコーピオン	2781	水	−	地	火	ライスピーチグミ	特定攻撃前に防御する攻撃に鈍足の効果あり

人物 Person

フランツ

世界七大まぼろしを追う冒険家。医療の知識があり、倒れたアニーを診察する。



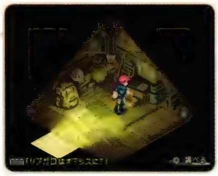
宿屋の女将

アニーのために部屋を貸すが、病名を聞くと人が変わったように追い出す。

施設 Institution

テント

フランツが住むつぎはぎだらけのテント。旅人が勝手に泊まることもあり、宿屋の売り上げに響いているとか?



Shop Data

武器屋 Weapon Shop　行商人

アイテム名	装備者	価格
バスタードソード	ヴェイグ	1070
クレイモア	ヴェイグ	1385
エトゥーリア	マオ	1235
スチールトンファー	マオ	1615
ヤンタオ	ユージーン	905
ギサルメ	ユージーン	1150
フェイスタッフ	アニー	825
ソウルセプター	アニー	1730
サイティ	ティトレイ	990
アイアンアームズ	ティトレイ	1270
カード	ヒルダ	1150
ソウルカード	ヒルダ	1500

装飾屋 Ornament Shop　行商人

アイテム名	種別	価格
マインドパール	宝石	785
レジストパール	宝石	780
ヒールパール	宝石	825
フォルスパール	宝石	835
ライフパール	宝石	855
ポイズンチェック	護符	1500
ディレイチェック	護符	1500
パニックチェック	護符	2000
アクアリスト	護符	1500
ライトリスト	護符	2000

食材屋 Food Shop　大地の恵み

アイテム名	価格
ジャガイモ	24
チーズ	60
ニンジン	24
ポーク	108
ミルク	64
ライス	56

防具屋 Armor Shop　行商人

アイテム名	装備者	価格
スケールアーマー	ヴェイグ	960
アイアンアーマー	ヴェイグ	1250
シルバージャケット	マオ	825
ムーンジャケット	マオ	1055
スケールメイル	ユージーン	685
アイアンメイル	ユージーン	1440
シルバークローク	アニー	755
ムーンクローク	アニー	960
スケールプレート	ティトレイ	1030
アイアンプレート	ティトレイ	1345
シルバーローブ	ヒルダ	890
ムーンローブ	ヒルダ	1150

道具屋 Item Shop　行商人

アイテム名	種別	価格
ピーチグミ	道具	500
パナシーアボトル	道具	200
リキュールボトル	道具	400
バーストボトル	道具	600
ライフボトル	道具	800
ホーリィボトル	道具	300
ダークボトル	道具	300

宿屋 Inn　沙漠の館

料金
100

お買い得情報　「アクアリスト」は迷わず買い

アニカマル周辺とオアシスには水に弱い敵が出現する。武具よりも優先してアクアリストを買っておこう。また、オアシスから帰ってきたら「ライトリスト」も前衛の人数分買い込んでおくこと。次なる目的地、登山洞の敵はすべて光に弱く、絶大な効果を発揮してくれるのだ。

アニカマル

Flow Chart

EVENT アニーがダウン

街に着くと宿屋の奥の部屋を借りてアニーを休ませることになる。このあいだにアニーを診てくれる医者を捜しに町の中を探し回ろう。

キャラクターごとに、ダウンしているアニーに話しかけたときの反応が異なる。

STEP 1 入口 宿屋の女将と話す

STEP 2 入口 ガジュマの女性と話す

宿屋の女将に話しかけると、町の入口にガジュマの女性が出現する。さらに、この女性に話しかけると路地にガジュマの釣り人が出現し、その釣り人に話を聞くと、テント前にフランツが出現するのだ。

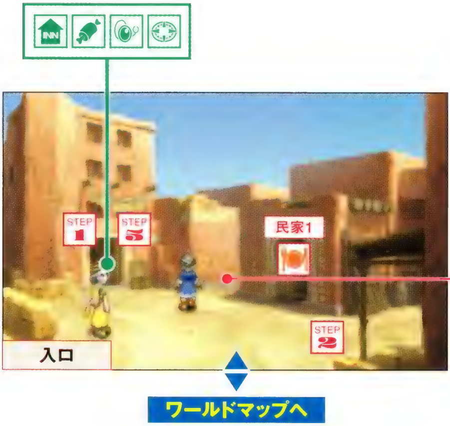
STEP 3 路地 釣り人と話す

P.183へ

カレーライス

P.437

所在：民家1の鍋の中
効果：HP回復30%／RG＋10／FGひとつ全快



Flow Chart

STEP 4　テント前　フランツと話す

STEP 5　入口　宿屋でフランツを待つ

フランツによると、アニーは死の伝染病「デスガロ熱」に感染しているという。病名が発覚すると、住民全員がさらに冷たくなる。宿屋からは追い出されてしまうので、フランツのテントでアニーを休ませよう。

アニーが「デスガロ熱」だとわかったとたん、宿屋の女将の態度が豹変する。

STEP 6　テント前　テントでフランツと話す

フランツの話によると、デスガロ熱を治すには幻のバイラス「リブガロ」の角が必要だという。アニーを置いていっては住民に何をされるかわからないので、アニーを背負って北東にあるオアシスへと向かうことに。

オアシスへ　▶P.184

CHECK!

回復アイテムはたっぷりと

アニーが離脱したせいで、弧法陣でのHP回復ができず、HP回復分配が少なくなるので、「ピーチグミ」や「ライフボトル」、食材などをたっぷりと買い込んでからオアシスへ向かおう。民家1で「カレーライス」のレシピを覚えておくことも忘れずに。

オアシス

STORY デスガロ熱に侵されたアニーを救うため、薬の材料となる幻の生物リブガロを求めて一行はオアシスへ。果たして、リブガロを見つけ出すことはできるのだろうか……。

Oasis

ACCESS

アニカマルを出たら、クロダダク砂漠をひたすら東に進むと、緑が生い茂るオアシスが見えてくる。アニカマルとは80歩ほど離れているので、戦闘回数は多くなってしまうだろう。

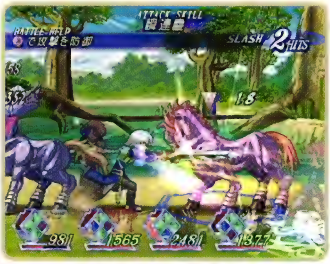
事前準備 Preparation バーストボトルを購入しよう

目的となるリブガロは、戦闘に制限時間が設定されているという特殊なボスだ。ちょっと手間取ると逃げられてしまうため、術技を使ったあとにFGを回復できる「バーストボトル」があると効率よく攻撃していける。ただし、RGが100になってしまうので、使用後はクールチャージするのを忘れずに。なお、価格は1つ600ガルドと控えめなので、10本ほど買っておこう。これだけあれば、何回か失敗しても再戦時に使えるはずだ。

よそ者に冷たいアニカマルでは、友好的な行商人は貴重な存在。装備品も新調しておこう。

要注意エネミー Special Attention 馬型バイラスの突進に注意

通常戦闘で出現するホーントホースと、ボスのリブガロは馬タイプの敵で、RGが上がって赤くなると長い距離を高速で移動しつつ突進してくる。これに当たると大ダメージを受けるとともに、大きく吹き飛ばされてしまうため、制限時間のあるリブガロ戦では大きなタイムロスにつながってしまう。突進前はうしろ足だけで立つモーションを見せるので、これを確認したらすぐ防御かライン移動する、と覚えておこう。



突進以外にも馬蹴りがあり、なおかつガードが固めなど馬型の敵は行動がいやらしい。

エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶P.389

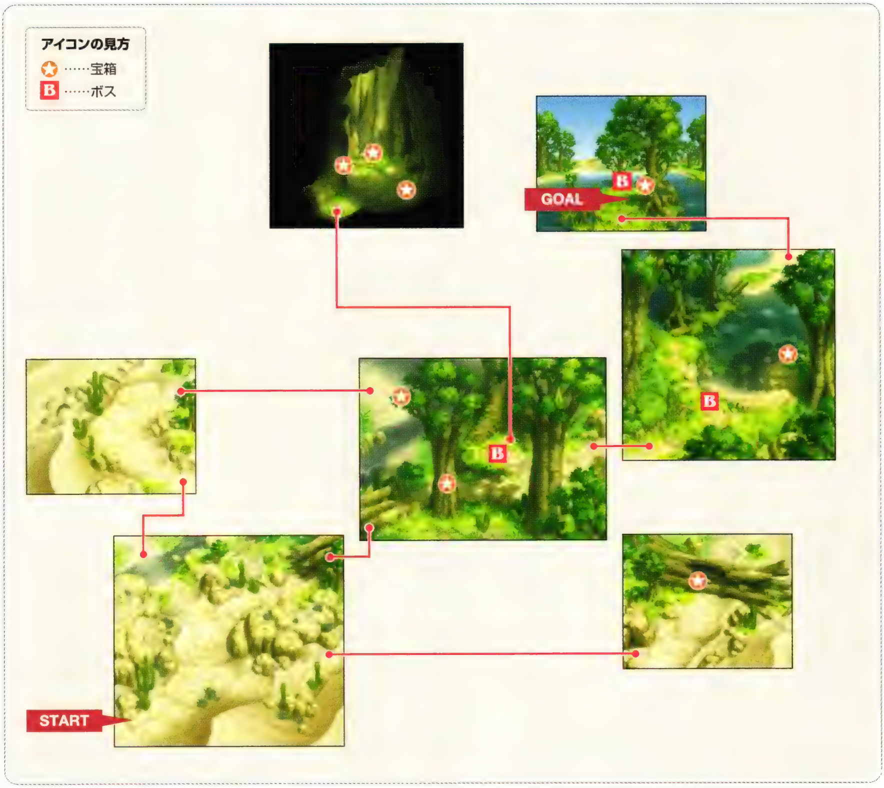
エネミー名	HP	弱点	耐性	半減	防御	アイテム	特徴
トリネーク	3377	—	—	—	火	ジャガイモ チーズ	攻撃に熱毒の効果あり 防御しない
ホーントホース	4747	—	—	—	—	ミルク ジャガイモ	味方RG一定以下時防御 RGが高くなると突進してくる
モルゲイター	4372	火	—	水	—	ニンジン レモン	動きが遅い 背が低く体が横に長い
ラウロウ	2316	—	—	—	—	ライス タマゴ	群れで出現する 防御しない
ロックスコーピオン	2781	水	—	地	火	ライス ピーチグミ	特定攻撃前に防御する 攻撃に鈍足の効果あり
B リブガロ	12741	火	—	—	光	ライムグミ チャージパール	凍結効果のある光球を放つ 攻撃力ダウンの潜在能力

Navigate オアシス全景

Oasis Complete View

トラップ　フィールドの敵は回避が困難

オアシスにはフィールド上を歩く敵がいる。これらの敵は横をすり抜けることも可能だが、反応が早く捕まることも多い。とはいえ、手強い敵が出てくるわけでもないので、稼ぐつもりで倒してしまおう。



ポイント　隠された宝箱が多い

オアシスは単調でせまいダンジョンだが、多くの宝箱が見えにくい場所に配置されている。リブガロに早く遭遇しないとアニーの治療が間に合わなくなるということもないので、しっかり回収しておこう。

オアシス

Oasis

Flow Chart

STEP 1 敵をしのいで奥へ

BOSS 1 リブガロ

リブガロを発見したら、フィールドで体当たりすると戦闘に突入する。よほどレベルを上げていないと最初の戦闘で倒すことは不可能だが、リブガロのHP減少分は次の戦闘に持ち越されるため、とにかく攻撃してリブガロのHPを削っていこう。お供の馬をいくら倒してもリブガロを撃破しないかぎり経験値は入らないため、リブガロ以外は無視だ。

最初の戦闘ではまず逃げられる。逃げた方向へ追って、次の戦闘をしかけよう。

BOSS 2 リブガロ

最初の戦闘で倒せなかった場合、逃げたリブガロを見つけて再戦だ。このとき仲間の作戦は「強敵はまかせた」「攻撃に徹せよ」がオススメ。これで仲間がリブガロを狙ってくれる回数が多くなる。ちなみに、2回目の戦闘で逃げられてしまっても、追っては戦うの繰り返しを何度も行い、リブガロを倒せばいい。

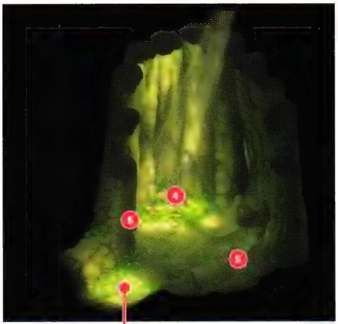
STEP 2 薬を作るため、アニカマルへ

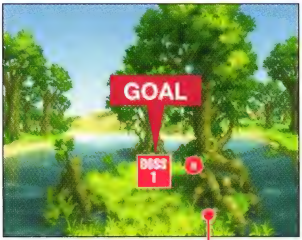
リブガロを倒すと、「リブガロの角」が手に入る。アニカマルでアニーを治療したら、次なる目的地バビログラートへと続く登山洞へ向かおう。

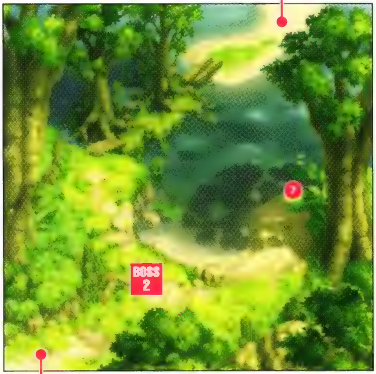
登山洞へ ▶P.188

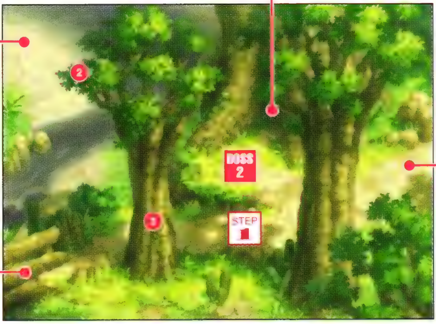
START

Chapter 3 シナリオ









アイテムリスト

1. 2000ガルド
2. チキン×3
3. アップルグミ
4. セージ
5. ライフボトル
6. フィートパール
7. ポーク×3
8. 醒錬石

PHASE 16

Town | **Dungeon**

登山洞

STORY 山の上に見えるバビログラードへ入るには、この登山洞を登らなければならない。王の盾に追いつけることを信じて、一行は登山洞を駆け上がることにしたが……。

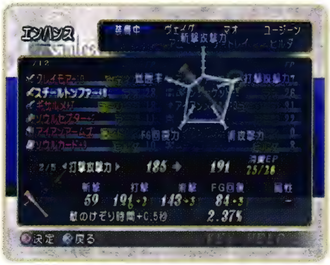
Climbers' Cavern

ACCESS

登山洞までの道のりは非常に長い。アニカマルを出て東に約200歩進むとようやく登山洞の入り口に到着だ。途中には2つの食材調達施設もあるので、必要なら立ち寄っておこう。

事前準備 Preparation アニカマルで装備を新調

最初にアニカマルを訪れたときに購入した装備は、おそらく強化が進んでいると思われるので、EPをムダにしないためにも武具継承を行ってから登山洞に突入しよう。また、出現する敵のほとんどが光属性に弱いので、アニカマルで前衛分の「ライトリスト」を買っておこう。これを装備するだけで、だいぶ楽になる。



アニカマル出発前にEPを使い切り、同じものを購入して継承回数を増やしておくといい。

要注意エネミー Special Attention 詠唱する敵が多い点に注意

この登山洞ではカースコット、ニグシェイドといった導術や陣術を詠唱する敵が多い。また、ガルトンやランカーカスといった物理攻撃メインのなかなか手強いバイラスも出るなど、気が抜けないエリアだ。基本的には詠唱する敵から狙う作戦でいいのだが、仲間の後衛側が攻撃されそうなら、そちらの援護を重視しよう。

敵前衛はライン移動を多用するため、攻撃範囲の広い技があると対応しやすい。

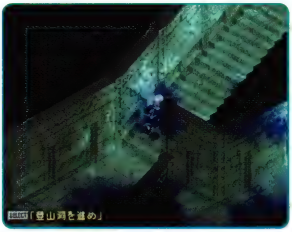
エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶ P.390

エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
カースコット	4173	光	—	闇	—	タマゴ ライフボトル	アーチシェイドを唱える 特定攻撃後に防御する
ガルトン	5103	光	—	闇	—	ジャガイモ ダークボトル	防御しない 攻撃後にライン移動する
ニグシェイド	3374	光	—	闇	—	レタス マインドパール	攻撃に恐慌効果あり 恐慌効果のある弧法陣を使う
ランカーカス	6666	光	—	闇	—	ライス ポーク	攻撃に恐慌効果あり 攻撃にライン移動効果あり
B サレ(泥人形)	4000	地	—	風、闇	—	—	移動が速い 導術は使ってこない
B トーマ(泥人形)	4000	水	地、火、闇	—	—	—	鋼体が長い攻撃を持つ HP、攻撃力が高い
B ドネル	37300	風	—	地	—	バーストボトル スチールメイル	背面を取る攻撃をする 吹き飛ばし攻撃をする

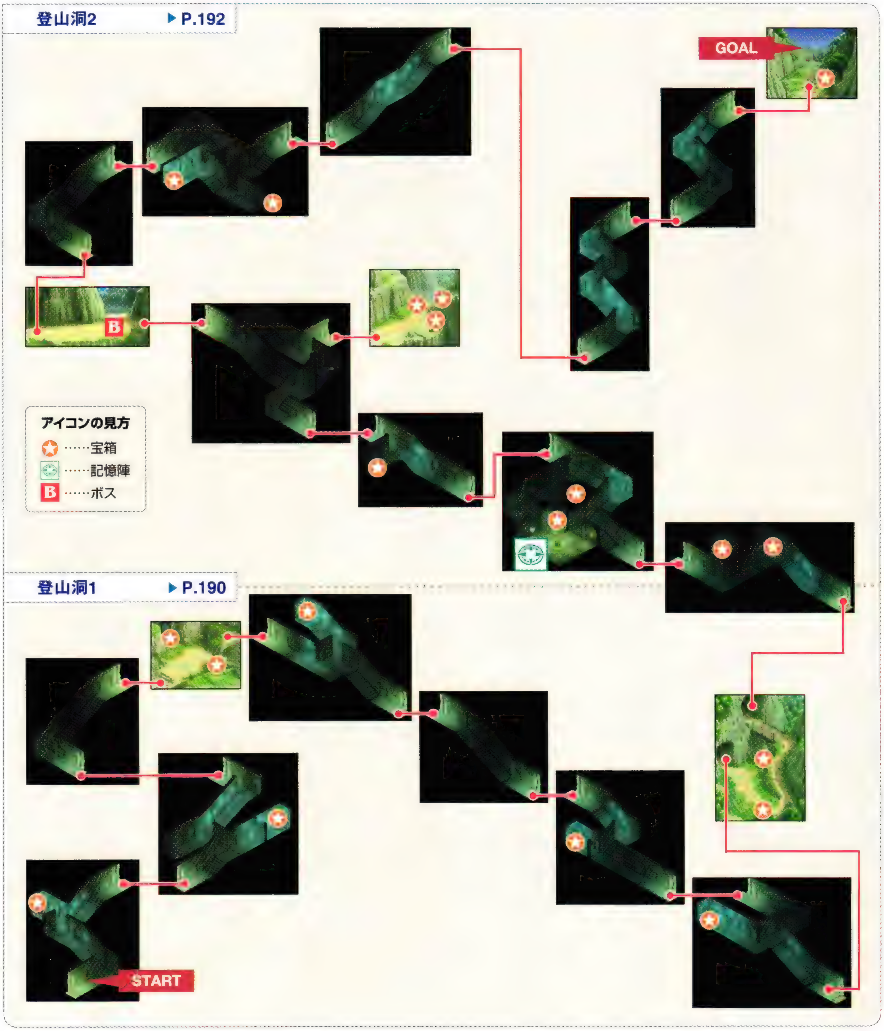
Navigate 登山洞全景

Climbers' Cavern Complete View



トラップ 霧に重なると戦闘に

この登山洞では、フィールド上に漂う黒い霧に重なると通常戦闘になる。そのほかには、鉄格子を開けるスイッチや鋼のフォルスで岩を砕いて進む部分があるが、ダメージを受けるようなトラップはない。



登山洞 1

Climbers' Cavern

Flow Chart

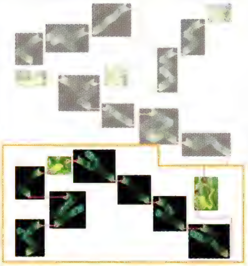
STEP 1 登山洞を登って上層へ

STEP 2 漆黒トリオと遭遇

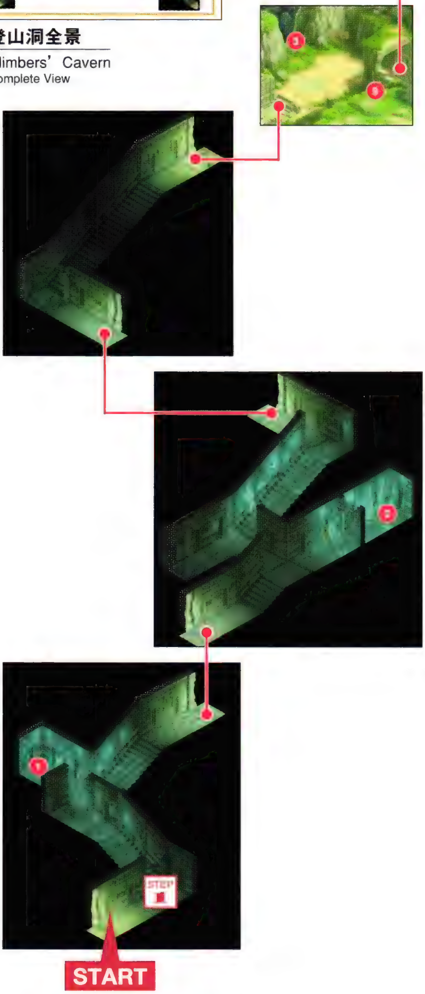
登山洞の途中で漆黒トリオと再会する。しかし、リーダーのギンナルが負傷しているため、今回は戦闘にはならない。医者のたまごであるアニーは、ケガ人を放っておくことができず、ギンナルの傷を手当てする。実はこの親切心が、のちにヴェイグたちを救うことになるのだ。

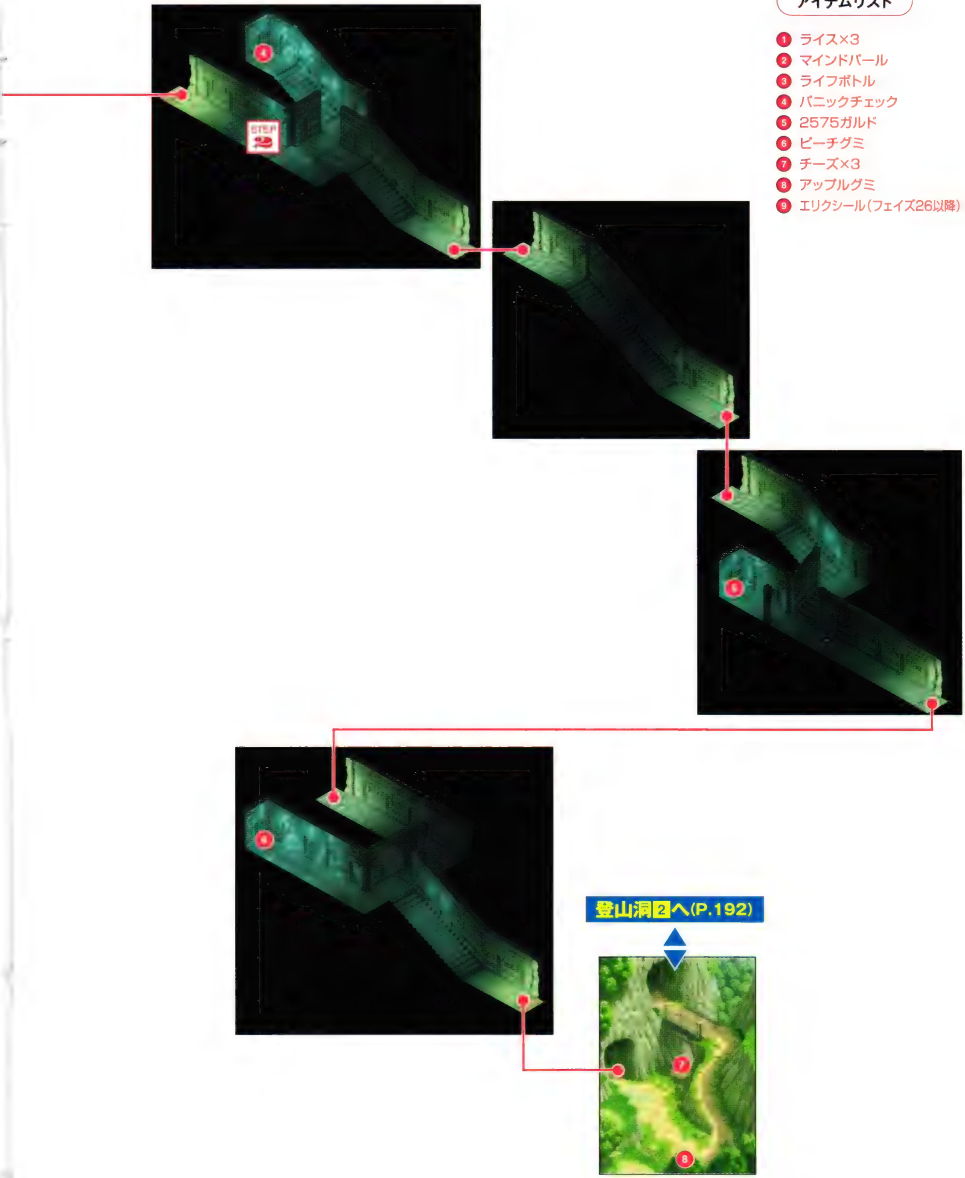
戦闘になったところで負けるはずはないのだが、ムダな戦いをする必要はない。

P.192へ



登山洞全景
Climbers' Cavern
Complete View





アイテムリスト

1. ライス×3
2. マインドパール
3. ライフボトル
4. パニックチェック
5. 2575ガルド
6. ピーチグミ
7. チーズ×3
8. アップルグミ
9. エリクシール(フェイズ26以降)

登山洞 2

Climbers' Cavern

Flow Chart

BOSS ドネル

途中の山道で、ドネルというサレの配下が突然襲いかかってくる。泥で作られたサレとトーマも同時に出現するが、この2体はいくら倒しても戦闘中に復活してしまうため無視しよう。操作キャラクターでドネルを狙うのはもちろん、仲間の作戦を「強敵はまかせた」に変更して、ドネルに攻撃を集中させるといい。ドネルの弱点は風なので、マオやユージーンの術技に風属性のものを入れておくと効果が大きい。

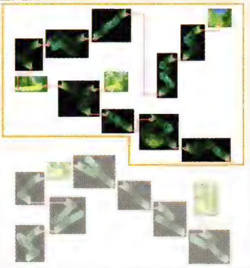
ナギナタでの2段攻撃や強烈な土属性の導術を使ってくる。集中攻撃で早期決着を。

STEP 3 岩を砕いて道を開く

ドネル戦後、道が岩でふさがれてしまうイベントが発生する。カレーズのときのようにユージーンのフォルスで岩を砕いて道を開こう。力加減を誤ると岩が降ってきてしまうが、どんどん壊していけばそのうちすべて壊せるので、力加減はあまり気にしなくてもOKだ。そうして、すべての岩を破壊すればイベントは終了となり、先へ進めるようになる。

STEP 4 登山洞を抜けてバビログラードへ

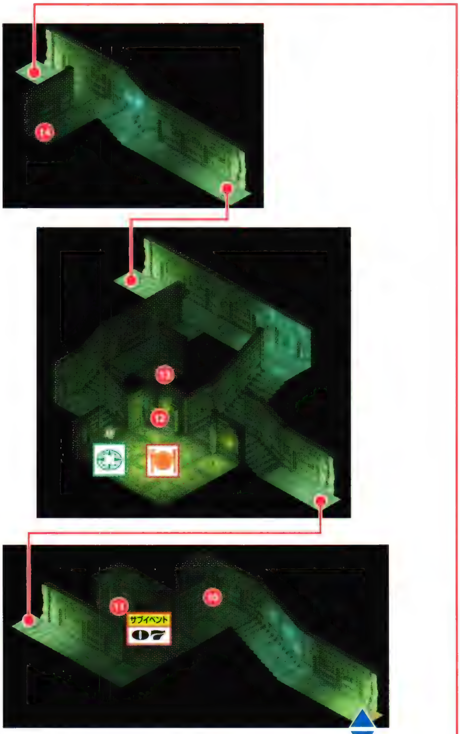
バビログラードへ ▶P.194



登山洞全景
Climbers' Cavern
Complete View

アイテムリスト

- ⑩ シールドパール
- ⑪ ライフエメラルド
- ⑫ リンゴ
- ⑬ ジャガイモ×3
- ⑭ 2469ガルド
- ⑮ フォルスパール
- ⑯ ニンジン×3
- ⑰ 2100ガルド
- ⑱ ライフボトル
- ⑲ セボリー
- ⑳ ナッシェビルド(フェイズ26以降)



登山洞1へ(P.191)

サブイベント 07 やさしいおじちゃん ▶ P.359

時期:フェイズ30〜47、51〜
内容:閉じこめられたガジュマの子供を助ける

1
2
Chapter 3 シナリオ
4
5
6

グラスパ

▶ P.439

所在：フェイズ47のSTEP6以降、フランツからもらう※
効果：HP回復70％／RG+5／受けるダメージ10％ダウン

※フェイズ48～50のあいだはのぞく。

PHASE 17 ～空臨む街～ | Town | Dungeon

バビログラード

STORY バルカ行きの船を求めて南大陸までやってきヴェイグたち。登山洞でいくつかのハプニングはあったものの、無事にバビログラードへと到着した。

Babilograd

ACCESS

バビログラードは登山洞を登りきった山の上にある。徒歩でアニカマル方面から向かう場合、登山洞を通らずにこの街を訪ねる手段はなく、馬車も登山洞の前までしか運行されない。

タウン Town Information 高山に築かれた聖なる街

高山に築かれているため、フィールドマップからは直接入ることができないのが特徴だ。街に入るには登山洞を抜けてくるか、海に面したバビログラード港からリフトで上がってくる必要がある。また、古くから根づく蒼獣信仰の戒律により、この街の住人は家族以外では男女間の会話が、また女性は素顔を他人にさらすことを禁じられている。そのため、住人と会話するときは、相手の性別に合わせてR2とL2ボタンでキャラクターを切り替えてから話しかける必要があるのだ。

街のはずれには聖獣を祭った蒼の聖殿があり、各地から多くの巡礼者が訪れる。

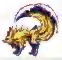
要注意エネミー Special Attention 闇に弱く光に強い

ここで紹介するのは登山洞前と、このあとで訪れるバビログラード港付近で出現する敵。登山洞とは対照的に、闇属性に弱く光属性に強い敵が多いのだが、この段階では「ダークリスト」は手に入らず、物理攻撃で弱点を突くことはできない。そこで護符は「ポイズンチェック」を装備して、ベネレオンの熱毒に備えておくといい。導術に関しては、マオの「アーチシェイド」が有効だが、ヒルダの「ストーンブレイク」でも十分通用する。どちらを出してもいいだろう。

2種類のカメレオン型の敵は、味方のRGが高いと防御するので、最初に倒してしまおう。

エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶P.390

	エネミー名	HP	弱点	無効	半減	防御	アイテム	特徴
	カルリックス	5490	―	―	風	―	ブレッド ホーリィボトル	急降下攻撃後に防御する ウインドエッジを唱える
	クレイグトッド	4175	闇	―	光	―	レタス ピーチグミ	防御しない 攻撃力が高い
	バニッシュルーン	3574	闇	―	光	―	レモン チーズ	攻撃にライン移動効果あり 味方RGが高いと防御する
	ベネレオン	2450	―	―	―	―	キウイ リキュールボトル	背が低い 火球を吐いてくる
	レオモール	3006	―	―	―	地	ジャガイモ ダークボトル	地面に潜り瞬間移動する 防御しない

人物 Person

オックス

ダナに想いを寄せる。ヒューマとガジュマの恋愛がタブーであることに思い悩む。

ダナ

オックスを慕うガジュマの女性。オックスとの密会をヴェイグたちに目撃される。

施設 Institution

リフト

バビログラードとバビログラード港を結ぶ唯一の交通手段。往復に時間がかかるため、一度乗り損ねると大変だ。

Shop Data

武器屋 Weapon Shop　蒼獣の牙

アイテム名	装備者	価格
クレイモア	ヴェイグ	1385
ハルシュタット	ヴェイグ	1775
スチールトンファー	マオ	1615
モルゲンシュテル	マオ	2100
ギサルメ	ユージーン	1150
ショヴスリ	ユージーン	2420
ソウルセプター	アニー	1730
ホーンロッド	アニー	2260
アイアンアームズ	ティトレイ	1270
ブランディッシュ	ティトレイ	1615
ソウルカード	ヒルダ	1500
スターカード	ヒルダ	1935

装飾屋 Ornament Shop　行商人

アイテム名	種別	価格
メディカルパール	宝石	875
メンタルパール	宝石	850
マイティパール	宝石	900
リカバーパール	宝石	925
チャージパール	宝石	880
ポイズンチェック	護符	1500
ディレイチェック	護符	1500
パニックチェック	護符	2000
アクアリスト	護符	1500
フレアリスト	護符	2500

食材屋 Food Shop　山の恵み

アイテム名	価格
ジャガイモ	24
タマゴ	28
タマネギ	28
チキン	88
ニンジン	24
ポーク	108
ライス	56

防具屋 Armor Shop　天空堂

アイテム名	装備者	価格
アイアンアーマー	ヴェイグ	1250
スチールアーマー	ヴェイグ	1615
ムーンジャケット	マオ	1055
ゴールドジャケット	マオ	1345
アイアンメイル	ユージーン	1440
スチールメイル	ユージーン	1880
ムーンクローク	アニー	960
ゴールドクローク	アニー	2015
アイアンプレート	ティトレイ	1345
スチールプレート	ティトレイ	1750
ムーンローブ	ヒルダ	1150
ゴールドローブ	ヒルダ	1480

道具屋 Item Shop　泰蒼

アイテム名	種別	価格
ピーチグミ	道具	500
パナシーアボトル	道具	200
リキュールボトル	道具	400
バーストボトル	道具	600
ライフボトル	道具	800
ホーリィボトル	道具	300
ダークボトル	道具	300

宿屋 Inn　蒼穹の宿

料金
300

お買い得情報　「パニックチェック」は買い！

次に向かうバビログラード港では、四星のワルトゥとミリッツァとの戦闘が待ちかまえている。ワルトゥの使ってくる恐慌攻撃を防ぐため、パニックチェックを忘れずに買っておきたい。もし、ガルドが足りなかったら、いったん登山洞にもどって稼いでこよう。

バビログラード

Flow Chart

EVENT オックスとダナの密会を目撃

街に入るとオックスとダナが出てきて、戒律について知ることができる。

STEP 1 路地1 管理人の家に行く

リフトを出してもらうよう求めるものの、あいにく荷物を送ったばかりだという。リフトがもどってくるまで街の人から情報を集めよう。

STEP 2 広場1 巡礼者の集団とすれ違う

STEP 3 路地1 再度管理人の家に行く

STEP 4 広場2 民家2で夫婦に話を聞く

STEP 5 聖殿前 聖殿内部で蒼獣聖典を入手

祭壇の上の「蒼獣聖典」を手に入れたあとは、そのなかのどの一節が暗示を解くキーワードなのかを特定する必要がある。民家にいる人たちに話しかけ、ヒントを集めよう。

STEP 6 路地1 管理人の家で暗示を解く

暗示を解くキーワードを入力する。正解は「いとしきそら」だ。

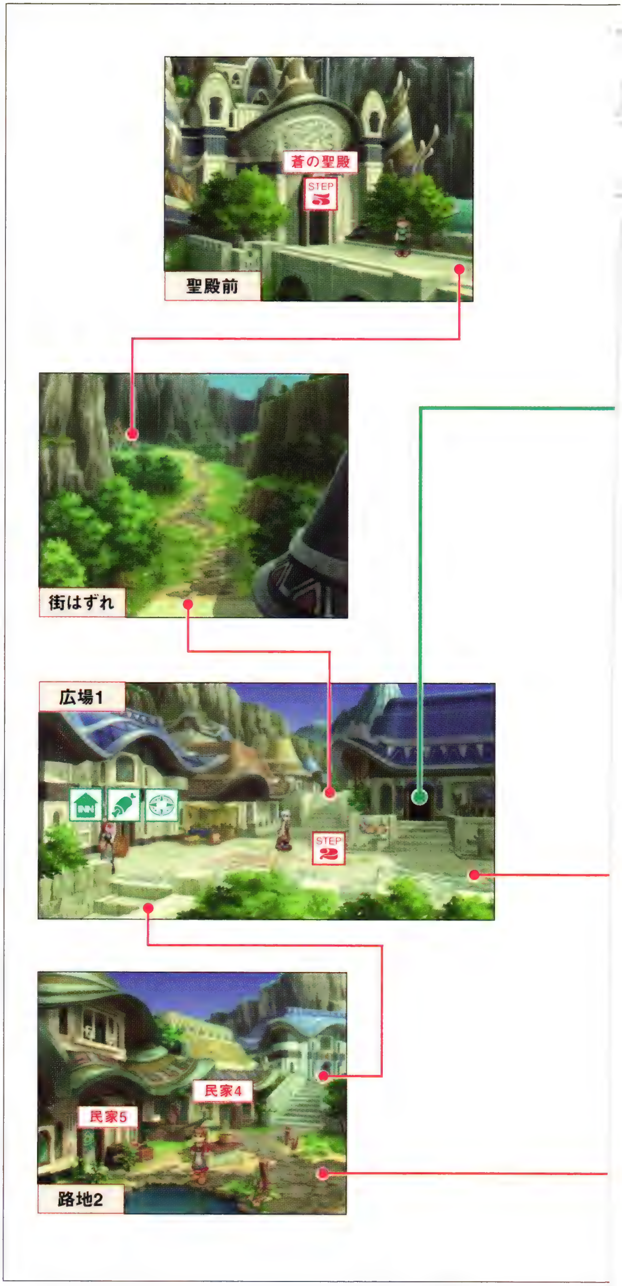
STEP 7 乗り場 リフトに乗る

バビログラード港へ ▶P.198

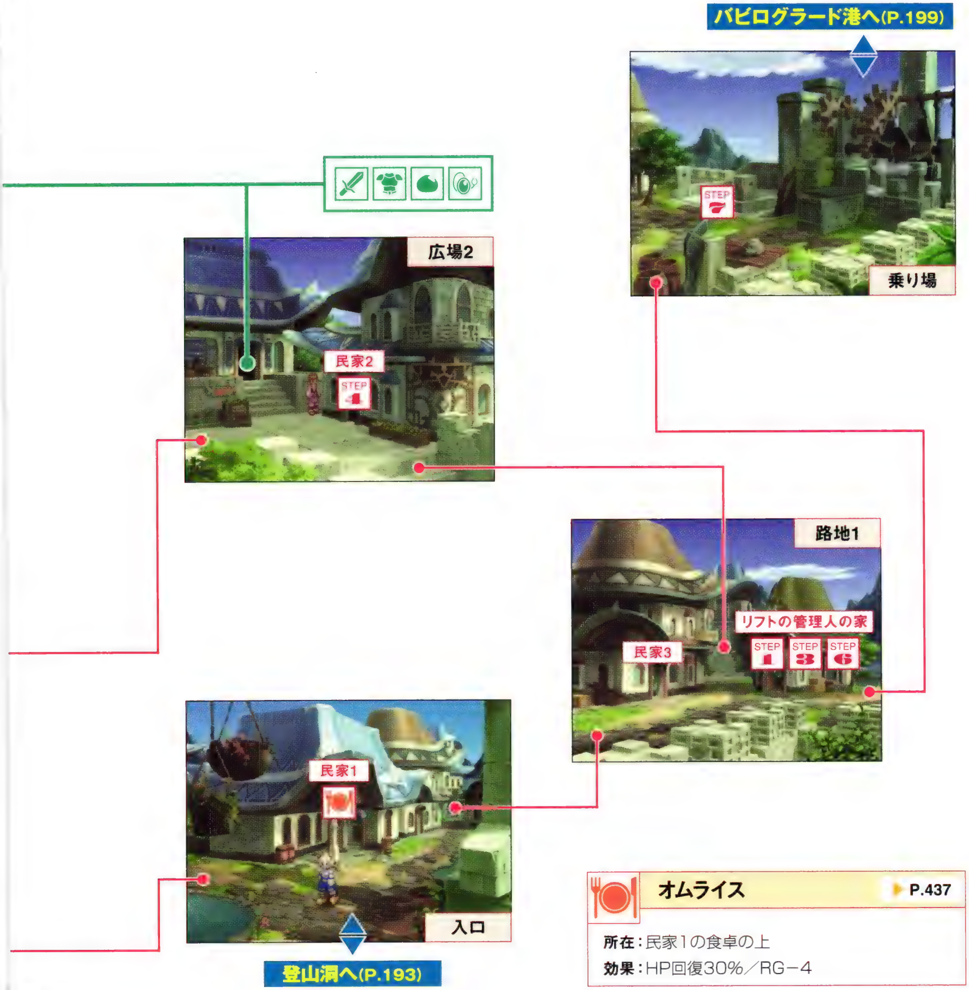
CHECK!

港に降りる前にセーブを

港に着くと、いきなりワルトゥとミリッツァとの戦いが始まってしまう。港に降りる前にセーブと回復アイテムの補充をすませておこう。



Chapter 3 シナリオ



オムライス ▶P.437

所在：民家1の食卓の上
効果：HP回復30%／RG−4

バビログラード港

ACCESS

バビログラードの街はずれには蒸気機関式のリフトがあり、これに乗るとすぐにバビログラード港に到着する。

STORY 王の盾はリフトを使い、さらった娘をバビログラード港に連れて行った。ヴェイグたちはワルトゥのトリックを見破り、リフトを使ってバビログラード港に降り立つ。

Babilograd Harbor

タウン Town Information バビログラードへの玄関口

バビログラードへ向かう巡礼者や、バルカへ向かう定期船を待つ人々が休憩をとる港町。首都バルカとの交流が盛んで、カレギア軍が港の規制を行っていない唯一の港町だ。施設は宿屋と食材屋のみだが、ここの宿屋の展望台からの眺めはすばらしく、「蒼獣様の腰掛け」と呼ばれ、バビログラード港の隠れた名物となっている。宿泊料金も100ガルドと格安で、バビログラードへの巡礼の前に泊まる客が多いようだ。なお、この街の外ではP.194で紹介している敵が出現する。

港には蒸気式のリフトがあり、これを使って山の上にある街と行き来することができる。

Flow Chart

BOSS ミリッツァ&ワルトゥ

リフトでバビログラード港に降りると、ミリッツァとワルトゥに遭遇し、会話からそのまま戦闘に突入する。ふたりのうち、要注意なのは「スペクトルフィールド」を使うミリッツァの方だ。足の速いティトレイかヴェイグをセミオートで操作して張りつき、1回でも多く導術の詠唱を止めよう。ワルトゥに阻まれることも多いが、それでもミリッツァに集中した方が安全に戦える。なお、ワルトゥの攻撃には恐慌の追加効果がある。これにかかると気絶して無防備になるため、恐慌を防止する「パニックチェック」は必須だ。特に前衛は忘れずに装備しておこう。

バルカ港へ ▶P.200

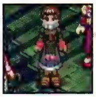
ワールドマップへ

1
2
Chapter 3 シナリオ
4
5
6

人物 Person

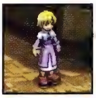
ミルハウスト

カレギア王国の将軍。入隊当初から頭角を現し、若くして将軍まで昇り詰めた生粋のエリート。ユージーンとは旧知の仲。



ミラ

バビログラードでさらわれた女性。ヴェイグたちに助け出される。



ヘレン

ミナール出身の女性で、バルカに運ばれる寸前でヴェイグたちに解放される。

Shop Data

食材屋 Food Shop　海の恵み

アイテム名	価格
タコ	68
マグロ	208
タイ	180
シャケ	136
エビ	164
イカ	108

宿屋 Inn　潮騒

料金
100

エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶P.391

エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
B ミリッツァ	17050	–	水	光	–	グレープグミ ライトリスト	分身して短刀を投げる 本体はHPが高く導術を使う
B ワルトゥ	27420	–	–	闇	–	ライフボトル パニックチェック	攻撃に恐慌の効果を持つ 居合い抜きは防御不可

PHASE 19 ～王都の外門～

バルカ港

Balka harbor

STORY バビログラード港でさらわれた娘たちを救出するも、クレアはすでにバルカへ連れていかれたあとだった。ヴェイグ一行はクレアの追跡を再開する。

ACCESS

バルカ港には、バビログラード港から出ているバルカ行きの定期船に乗ればすぐに着く。料金は300Gだ。

タウン Town Information 世界中の人と物が集う港

世界を統治するカレギア王国の首都バルカ。その玄関口であるバルカ港には世界中から人と物が集まり、大変なにぎわいを見せる。この地方の特産物はなんといっても「タコ」や「マグロ」、「シャケ」などの新鮮な魚介類だが、このところ海のバイラスの影響で不漁が続き、おいしい魚を食べに来る観光客をがっかりさせているようだ。料理屋自慢の「舟盛り」は、フェイズ46（P.298参照）をクリアしたあとにごちそうになれる。あとで忘れずに訪れるようにしよう。

アガーテ女王のお披露目の儀式が近々行われる予定で、港には厳戒態勢が敷かれている。

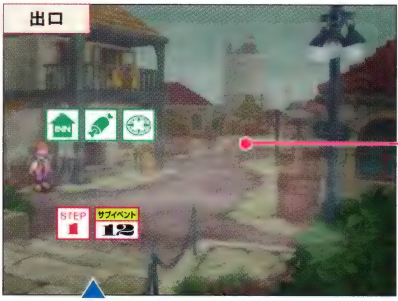
Flow Chart

STEP 1 出口 占い師に声をかけられる

バルカ港を出ようとすると、ヴェイグがガジュマの占い師に声をかけられる。バルカ港での出来事はこれだけだ。港を出て北へ向かおう。

ヴェイグの身に心を引き裂かれるような出来事が起こるというのだが、いったい……。

バルカへ ▶P.202



ワールドマップへ

Shop Data

道具屋 Item Shop　外門市場

アイテム名	種別	価格
ピーチグミ	道具	500
ライムグミ	道具	800
パナシーアボトル	道具	200
リキュールボトル	道具	400
バーストボトル	道具	600
ライフボトル	道具	800
ホーリィボトル	道具	300
ダークボトル	道具	300

食材屋 Food Shop　外門商店

アイテム名	価格
タコ	68
マグロ	208
タイ	180
シャケ	136
エビ	164
イカ	108

宿屋 Inn　霧笛屋

料金
200

お買い得情報　魚介類は買いそろえなくていい

バルカ港の食材屋には、バビログラード港の食材屋と同じく魚介類が並ぶ。これらはのちにここで覚えられるレシピ「舟盛り」で使う食材なのだが、現段階では舟盛りを覚えられないので、買うものは「唐揚げ」を作るのに必須となる「イカ」ぐらいだ。唐揚げの熟練度が上がっているなら、トッピング用の「タコ」と「エビ」も買おう。

魚介類を使うレシピはまだ少ないので買い込んでも無意味。値が張るので、お金に余裕がなければパスしよう。

サブイベント 12　ヒルダの時読み ▶P.362

時期：フェイズ47〜
内容：ヒルダがタロットカードで占えるようになる

舟盛り ▶P.439

所在：フェイズ47以降、料理屋「海通り」と話す
効果：HP回復70%／戦闘開始30秒後にFG+200

PHASE 20 ～霧深き王都～

バルカ

ACCESS

バルカはバルカ港の北に位置しており、港から北に伸びている街道を約50歩ほど歩くと到着する。周囲は霧の影響で視界が悪いので、街道からはずれないように注意して進もう。

STORY クレアを追いかけ、はるかスールズからついにバルカまでやってきた6人。クレアの安否は、そしてヒューマの娘を誘拐する女王アガーテの真意はいったい……？

Balka

タウン Town Information 王の住まうカレギアの中心

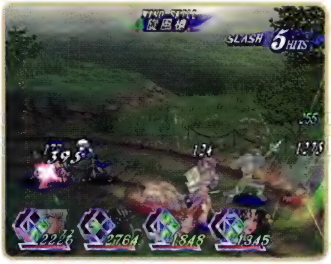
この世界を治めるカレギア国王が住む首都、バルカ。城壁に囲まれた大規模な城塞都市で、中心には荘厳なカレギア城がそびえる。付近は一年中、深い霧に包まれており、霧深き王都と呼ばれる由縁になっている。

街中には無料の蒸気機関車が走り、人々の足として利用されているほか、蒸気エレベータや博物館など近代的な設備があちこちに見受けられる。また、軒を連ねる店には世界中から運ばれたあらゆる品々が並び、まさに世界の中心ともいうべき街なのだ。

霧と蒸気があふれている街、バルカ。そのため霧の都とも蒸気の都ともいわれている。

要注意エネミー Special Attention レオモールから倒せ

バルカ周辺に出現する敵は5種類いるが、そのうち羽を持つヴェスコンとルアーブには地属性が有効で、ヒルダに「ストーンブレイク」を使わせればサクサク倒せるはず。ただし、地属性に強いレオモールには通用しない。しかも、この敵は地面に潜って瞬間移動し、マオやヒルダの導術の詠唱をジャマしてくる。もし、敵パーティにレオモールがいたら、詠唱をジャマされないように優先的に倒すこと。HPは低めで防御をすることもないので、倒すのは簡単なはずだ。



レオモールは背が低く、突きや上空攻撃は当たりにくい。下段攻撃を中心に攻めよう。

エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶P.391

エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
インセウルス	4568	―	―	―	―	パスタ バター	防御しない リーチが短い
ヴェスコン	2710	地	―	風	―	キュウリ ダイコン	角で急降下攻撃する 防御しない
エクスガス	1909	―	―	―	―	タマネギ ダークボトル	ガスを吹きかけてくる 特定攻撃後に防御する
ルアーブ	4924	地	―	風	―	ダイコン バター	羽で攻撃したあと防御する リーチが短い
レオモール	3006	―	―	―	地	ジャガイモ ダークボトル	地面に潜り、瞬間移動する 防御しない

1
2
Chapter 3 シナリオ
4
5
6

施設 Institution

博物館

歴史的文化財や珍品が展示されている王立の博物館。展示物を充実させるため、珍品の買い取りも行っている。

蒸気機関車

蒸気機関を利用した鉄道。南門広場、西門前、カレギア城前、商店前に駅が敷設されており、無料で利用できる。

Shop Data

武器屋 Weapon Shop　烈刃

アイテム名	装備者	価格
クレイモア	ヴェイグ	1385
ハルシュタット	ヴェイグ	1775
スチールトンファー	マオ	1615
モルゲンシュテル	マオ	2100
ギサルメ	ユージーン	1150
ショヴスリ	ユージーン	2420
ソウルセプター	アニー	1730
ホーンロッド	アニー	2260
アイアンアームズ	ティトレイ	1270
ブランディッシュ	ティトレイ	1615
ソウルカード	ヒルダ	1500
スターカード	ヒルダ	1935

防具屋 Armor Shop　獣王のおきて

アイテム名	装備者	価格
アイアンアーマー	ヴェイグ	1250
スチールアーマー	ヴェイグ	1615
ムーンジャケット	マオ	1055
ゴールドジャケット	マオ	1345
アイアンメイル	ユージーン	1440
スチールメイル	ユージーン	1880
ムーンクローク	アニー	960
ゴールドクローク	アニー	2015
アイアンプレート	ティトレイ	1345
スチールプレート	ティトレイ	1750
ムーンローブ	ヒルダ	1150
ゴールドローブ	ヒルダ	1480

食材屋 Food Shop　万感の実り

アイテム名	価格	アイテム名	価格
ダイコン	44	パスタ	100
タマゴ	28	バター	64
タマネギ	28	ライス	56
チーズ	60	レモン	48
チキン	88		

宿屋 Inn　カレギアの栄光

料金
300

装飾屋 Ornament Shop　王都の誉れ

アイテム名	種別	価格
シールドオニキス	宝石	1672
ネイチャーオニキス	宝石	2090
ブレイクオニキス	宝石	1947
ミスティオニキス	宝石	2200
ピヨハンオニキス	宝石	2013
ポイズンチェック	護符	1500
ディレイチェック	護符	1500
パニックチェック	護符	2000
アースリスト	護符	2500
ゲイルリスト	護符	1500
フレアリスト	護符	2500
アクアリスト	護符	1500
ライトリスト	護符	2000
ダークリスト	護符	2000

道具屋 Item Shop　霧のとばり／都の友

アイテム名	種別	価格
ピーチグミ	道具	500
ライムグミ	道具	800
パナシーアボトル	道具	200
リキュールボトル	道具	400
バーストボトル	道具	600
ライフボトル	道具	800
ホーリィボトル	道具	300
ダークボトル	道具	300

お買い得情報　すべてのリストがそろう

さすがに世界の中心の街だけあり、すべてのショップがそろっている。なかでも装飾屋の品ぞろえには目を見張るものがあり、唯一すべてのリストを扱っているのだ。リストが必要になったら、ここへ来れば間違いない。

バルカ

Flow Chart

STEP 1 城門 怪しいガジュマを目撃する

カレギア城の様子を見にいくと、一時的にクレアを操作するクレアサイドになる。部屋から出ると女王アガーテとのやりとりが始まり、この会話が終われはクレアサイドは終了だ。そのとき、カレギア城から逃げてきた怪しいガジュマがヴェイグたちのそばを通り抜けていく。

STEP 2 商店前 商店でヨッツアを見つける

先ほどのガジュマは、ユージーンの知り合いのヨッツア。商店に隠れた彼を見つけると、城に忍び込む方法を知るジベールという人物の居場所と合言葉を教えてもらえる。

ヨッツアが潜んでいるのは商店の中の物陰だ。鉄道を利用すればすぐに来られる。

STEP 3 路地1 ジベールの家に行く

ジベールに合言葉を言うと、抜け道の情報と引き替えに、メセチナ洞窟で消息を絶ったハックという人物の捜索を頼まれる。ここではヴェイグとマオは探索に強制参加となり、残る4人を2人ずつ探索組と居残り組に分けることになる。探索組に選んだメンバーはEPやSPを居残り組より稼げるので、主力として使いたい仲間を連れていこう。ちなみに編成ごとに発生するスクリーンチャットが変化する(P.445参照)。

メセチナ洞窟へ ▶P.206

鉄道：商店前

サブイベント 11 オークション ▶P.361

時期：フェイズ40〜57
内容：キョグエンのオークションに参加する

サブイベント 13 新武具入荷 ▶P.362

時期：フェイズ55〜
内容：最高クラスの装備品が買えるようになる

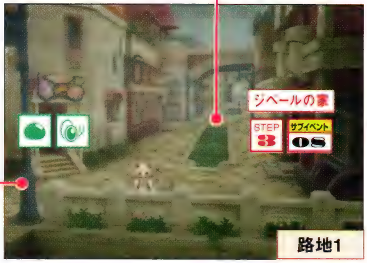
バルカ

カルボナーラ

P.438

所在：酒場のテーブルの上

効果：HP回復35%／RG+4／一分間マヒ防止



サブイベント 08 ハックのお礼

P.360

時期：フェイズ21～25

内容：ハックから助けたことへのお礼をもらう

サブイベント 10 ワルトゥとユージーン

P.360

時期：フェイズ36～41

内容：ワルトゥとユージーンの会話イベント

サブイベント 14 秘密の日記

P.362

時期：フェイズ56～

内容：誰かの日記が読めるようになる

PHASE 21 | Town | Dungeon

メセチナ洞窟

ACCESS

バルカから北東に約40歩ほど歩いたところにメセチナ洞窟がある。周辺は霧で視界が悪いが、洞窟の入口に光っている水晶があるので、それを目印にして進めば到着できるはずだ。

STORY ジベールとの取り引きでハックという若者の安否を確かめることとなった一行は、仲間2人をジベールの元に残し、ハックが調査に行ったというメセチナ洞窟へと向かう。

Meseshina Cavern

事前準備 Preparation カレギア城突入メンバーで出発

このメセチナ洞窟では強力なボスが出現することはなく、最奥部で強制戦闘を1回するだけでハックの救出はすんなり成功する。このイベント後はカレギア城へ突入することになるので、メセチナ洞窟へ向かうメンバーは、カレギア城攻略を前提としたメインメンバーにしておこう。そして、フィールドや洞窟内の通常戦闘でEPやSPなどを稼いでパーティの戦闘力を強化するためにも、ここからカレギア城(2回目)までの出撃メンバーはなるべく固定しておくといい。

ハック救出前はメンバーの入れ替えが自由。残したメンバーで会話の変化もあるのだ。

要注意エネミー Special Attention 出現する敵は外と同じ

洞窟内に出現する敵は、すべてバルカ周辺のフィールドで出るものと同様なので、洞窟までたどり着ける力があるなら特に問題はないはず。出現する敵のなかで比較的面倒な相手は、ガスをまき散らす攻撃でこちらの連続攻撃を妨害してくるエクスガスだ。しかし、HPが非常に少ないので、優先的に攻めればガスを出させずに倒すことも可能。なお、エクスガスを含む敵パーティを相手に高いGRADEを取得したい場合は、仲間との同時攻撃で一気に倒していくといい。

ガス攻撃は威力こそ低いが、発動されると直接攻撃のほとんどが止められてしまう。

エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶P.391

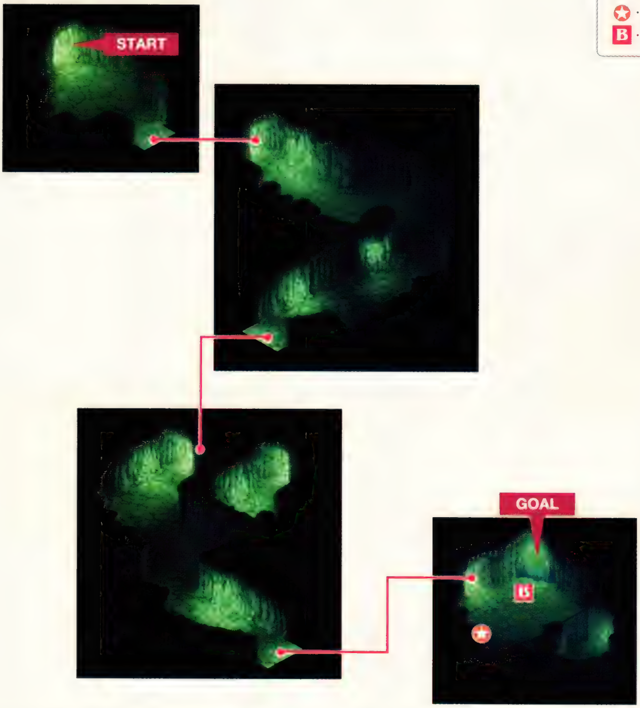
エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
インセウルス	4568	－	－	－	－	パスタ バター	防御しない リーチが短い
ヴェスコン	2710	地	－	風	－	キュウリ ダイコン	角で急降下攻撃をする 防御しない
エクスガス	1909	－	－	－	－	タマネギ ダークボトル	ガスを吹きかけてくる 特定攻撃後に防御する
ルアーブ	4924	地	－	風	－	ダイコン バター	羽で攻撃したあと防御 リーチが短い
レオモール	3006	－	－	－	地	ジャガイモ ダークボトル	地面に潜り瞬間移動する 防御しない

Navigate メセチナ洞窟全景

Mesechina Cavern Complete View

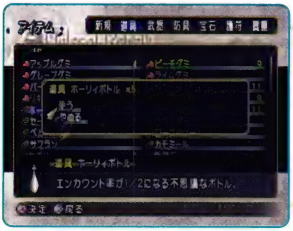
トラップ 現段階ではトラップなし

一本道で、トラップのようなものはない。奥へ行く途中、壁の向こうに怪しい空間が見えるが、現段階では入れないため、無視してかまわない。また、ハックのいる部屋にある牢屋のようなものも同様だ。



アイコンの見方

- ✪……宝箱
- B……ボス



ポイント 「ホーリィボトル」で速攻を

初登場の敵は存在せず、アイテムもないので、ホーリィボトルを使ってエンカウント率を下げ、一気に奥へ進んでもいい。このアイテムは余りがちだと思うが、もし手持ちがなければ買っておこう。

メセチナ洞窟

Flow Chart

STEP 1 入口から奥へ

STEP 2 壁の向こうに部屋が見えても奥へ

壁の向こうに部屋が見えるが、この部屋に行けるのはもう少し先の話。今はかまわず奥へ進んでいこう。

BOSS ハックを襲うバイラスとの戦闘

最奥の部屋でハックを襲うバイラスとの戦闘になる。しかし、出現するのはこれまでにエンカウントで出現した付近の敵と同じため、通常戦闘とまったく同じと思っていい。苦戦することはまずないだろう。

ヴェスコンは風に耐性を持っているので、風属性の術技だけは使わないこと。

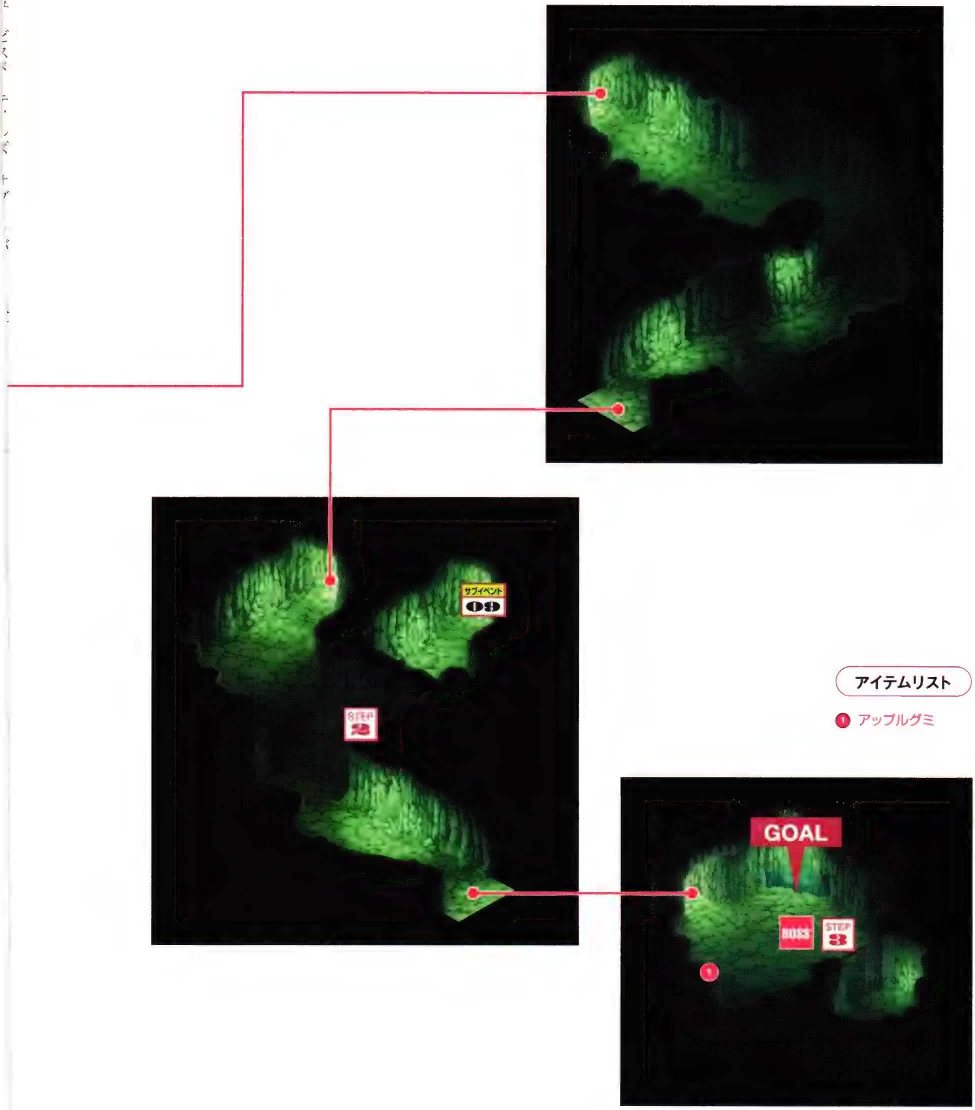
STEP 3 ハックと会話、ジベールの元へ

ハックと会話をすれば救出は成功、あとはバルカのジベールへ報告すれば城への道が開ける。バルカにもどって、城への潜入の準備をしてからジベールの家へ向かおう。

P.210へ

サブイベント 09 メセチナ洞窟の石碑 ▶P.360

時期：フェイズ30のSTEP6以降～
内容：洞窟の奥にある石碑をハックが解読していく



アイテムリスト

1 アップルグミ

PHASE 22

Town

バルカ地下通路

STORY カレギア城の潜入方法と引き換えに、ハックの探索を要求するジベール。一行はメセチナ洞窟でハックを救出し、約束どおり城へと続く地下道を教えてもらった。

ACCESS

メセチナ洞窟を出たら、来た道をもどりバルカへ。ジベールの家からはカレギア城へ続く地下通路が延びている。

Balka underground Passage

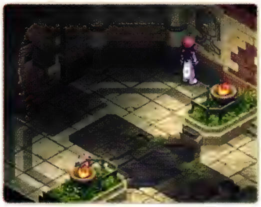
Flow Chart

STEP 1 スイッチを押してロック解除

地下通路に入ってすぐの扉はロックされている。先に宝箱①の近くにあるスイッチを押し、扉のロックを解除してから進もう。

STEP 2 時計の針を9時にセットする

この部屋に入ると前後の扉が閉まり、部屋に閉じこめられてしまう。2つの時計の針を9時に合わせると扉が開いて進めるようになるのだ。



右側の時計はすでに9時を指しているので、左側の時計を9時に合わせるだけでいい。

カレギア城(1)へ ▶P.212

CHECK!

ハックからお礼をもらおう

メセチナ洞窟で救出したハックは、ジベールの家にいる。彼に話しかけると、助けてくれたお礼にアニーの武器「アンダリューサイト」をくれるのだ。カレギア城潜入の前にもらっておこう。

アイテムリスト

1. アクアパウダー
2. ピーチグミ
3. マイティオニキス

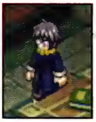
人物 Person

ジベール

バルカの陰の実力者。カレギア城へ忍び込む方法を知っている。

ヨッツア

自称カレギアの辞書。以前、ユージーンに罪を見逃してもらった。



ハック

ジベールの部下。世界各地の歴史や遺跡を調査する学者でもある。

1
2
Chapter 3 Scenario
4
5
6

カレギア城(1)

STORY 一行はジベール宅の裏手にある地下道からカレギア城への潜入を決行した。クレアをはじめ、誘拐されたヒューマの娘たちを救い出すことができるのだろうか？

Callegea Castle

ACCESS
地下通路を進んでいくと、カレギア城の一室に出る。地下道の規模は大きいが、エンカウントはまったくないので安心しよう。戦闘がいっさいないので、思ったより早く到着するはずだ。

事前準備 Preparation 初回は一本道

カレギア城では、どんなに歩いていても通常戦闘が発生することはなく、通路をうろついているカレギア兵士と接触したときのみ戦闘になるというのが特徴だ。実質、強制戦闘はボス戦だけ。ボスの王の盾兵士と王の盾導術士はそれほど強くないので、そのための準備は必要ない。また、本来カレギア城は非常に広いマップなのだが、今回行動できる範囲は、そのごく一部なので迷うこともない。道なりに進んでいけば、自動的にイベントが発生して、ストーリーが進んでいく。

通路を進んでいくと途中でサレに見つかってしまう。しかし、ここでは戦闘にならない。

Flow Chart

STEP 1 通路1 カレギア兵と遭遇

通路にいるカレギア兵は、接触すると戦闘になる。ヴェイグのフォルスで凍らせれば、やり過ごせるはずだ。

STEP 2 通路2 サレに見つかる

BOSS 王の盾兵士&王の盾導術士

ここでアガーテとの会談の機会を得るも、事態は解決せず。そのまま王の盾兵士×6と王の盾導術士×2と戦闘になる。はさまれた状態で戦闘が始まるが、事前に「ポイズンチェック」を装備しておけば手こずる相手ではない。しかしこの戦闘後、ヴェイグたちは捕まってしまう。

バルカ収容所へ ▶P.214

人物 Person

アガーテ

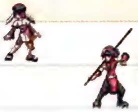
カレギア王国の女王で、美しいヒューマの娘をさらった張本人。王国を救うため、ゴルドバの日に聖なる王を復活させる儀式を執り行う。

ジルバ

アガーテの側近のガジュマ。カレギア城に忍び込んだヴェイグたちを捕らえる。実質的には、彼女がカレギア王国の実権を握っているといっていい。

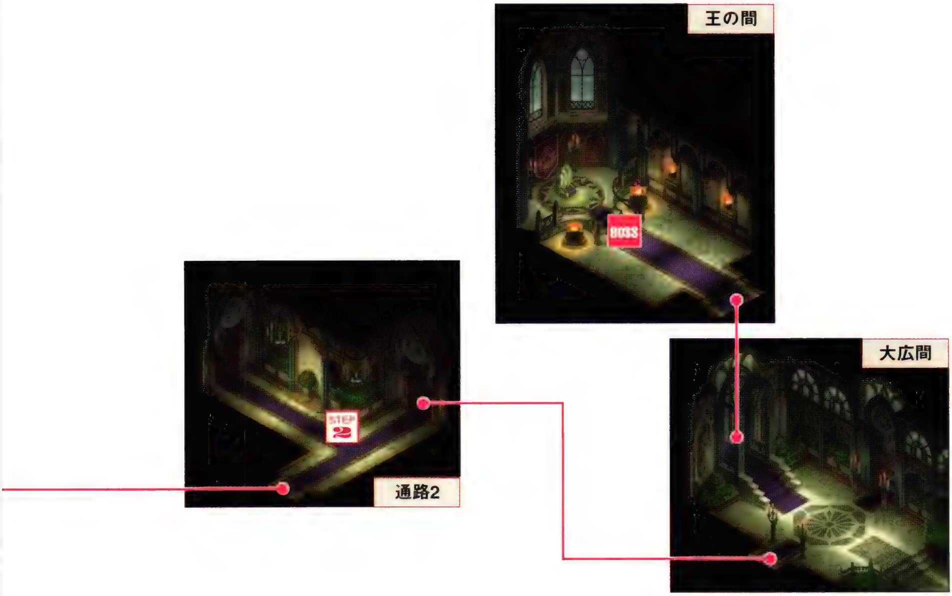
エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶P.392



エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
B 王の盾導術士	2500	—	—	—	—	ライムグミ ウッチャリグミ	バーンストライクを唱える 防御しない
B 王の盾兵士	3000	—	—	—	—	ピーチグミ ライフボトル	リーチが長い 2段攻撃をする

※カレギア兵と接触すると出現する敵はP.216参照(ボスはのぞく)。



Chapter 3 Scenario

バルカ収容所

STORY 女王アガーテは、王国を救うために聖なる王の復活が必要だと話す。一行はクレアを返すよう要求するが、あえなく能力者専用の収容所に入れられてしまった。

Balka Prison

ACCESS
カレギア城からバルカ収容所には、イベントで自動的に運ばれる。

Flow Chart

EVENT 漆黒の鍵、見参

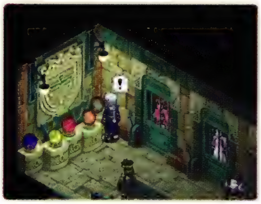
収容所にとらわれたヴェイグの前に漆黒トリオが登場。以前の手当ての礼にと、鍵を開けてくれる。

STEP 1 ユージーンとティトレイを解放

「漆黒の鍵」からもらった鍵で開けることができるのは、ユージーンとティトレイのいる牢屋だけ。まずはこの2人を助け出そう。

STEP 2 珠を並び替えて錠前をはずす

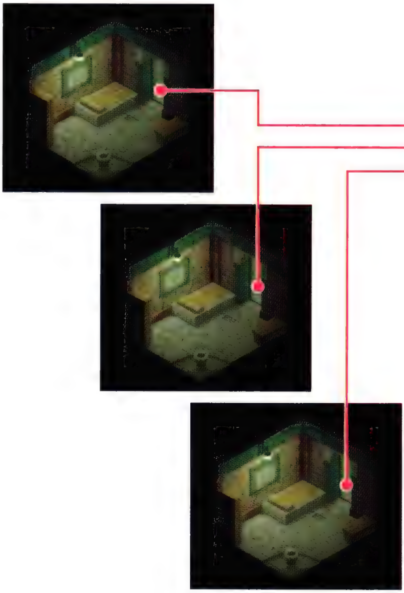
ユージーンとティトレイを解放したら、ギンナルからもらったメモを参考にして5色の珠を並び替え、アニー、ヒルダ、マオも牢から解放しよう。無事に全員を助け出したら、牢屋の中のアイテムを回収してバルカへ。そして、ふたたびジベールの家からカレギア城へ潜入するのだ。



正解は左から順に「青、黄、赤、茶、灰」だ。これで牢の鍵が開く。

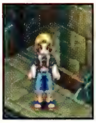
カレギア城(2)へ ▶P.216

通路

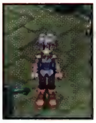


人物 Person

ナッツ
カレギア兵だが、サレやトーマに反論したため捕らえられた。



イゴル
ラジルダに住む男。収容理由は不明だが、悪人ではないようだ。

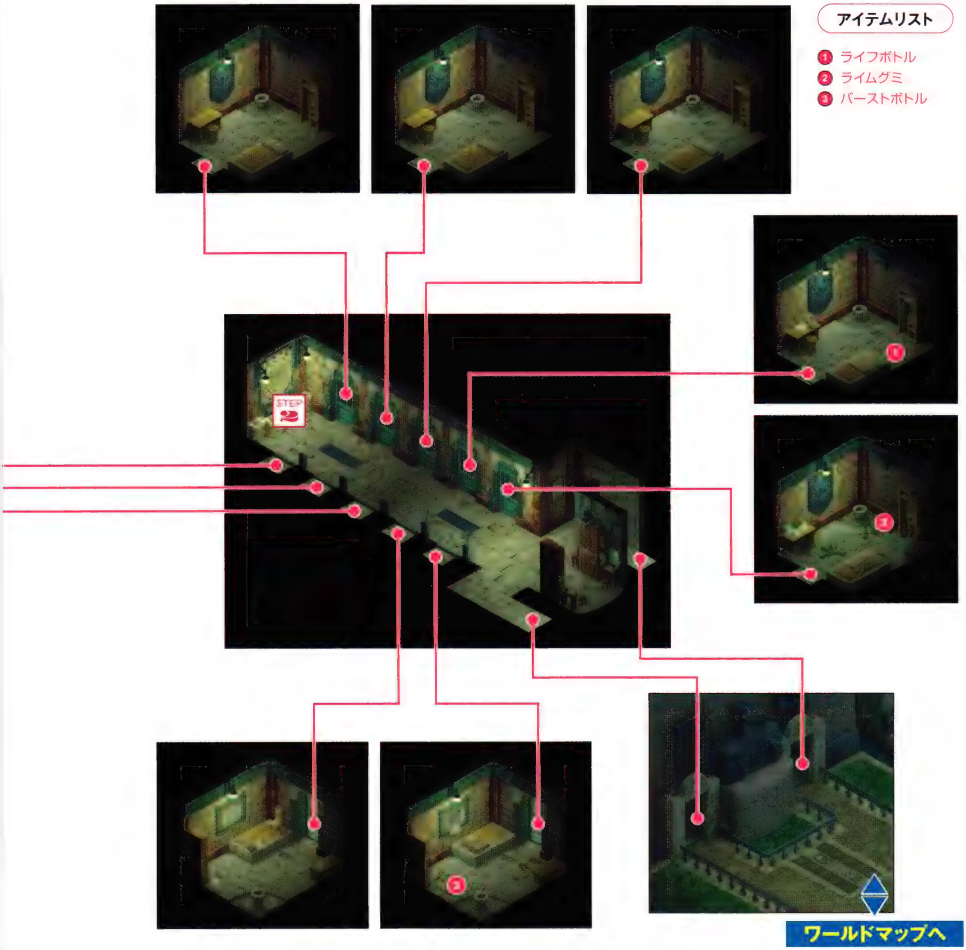


マウロ
ベルサスに住む男。海賊のお宝を探し出すという大きな夢を持つ。

全景

アイテムリスト

1. ライフボトル
2. ライムグミ
3. バーストボトル



PHASE 25

Town | Dungeon

カレギア城(2)

STORY 漆黒の鍵の手助けで収容所を脱出した一行は、再度ジベール宅の裏手にある地下通路からカレギア城へ潜入する。儀式を止め、今度こそクレアを助け出すのだ!

ACCESS

バルカ収容所の位置はバルカのすぐ西。収容所を出て23歩ほど東に歩けばバルカに到着する。カレギア城にはふたたびジベールの家から地下通路を通って潜入する。

事前準備 Preparation 回復アイテムはMAX購入

カレギア城では四星のサレとトーマ、そして聖なる王ことゲオルギアスと、ボス戦が連続して発生する。3者ともHPが高く、長期戦は避けられないので、回復アイテムは、最大の15個まで買うのがセオリーだ。

サレ&トーマ戦で消費しすぎたら、たとえ面倒でも一度買いにもどるといいだろう。

要注意エネミー Special Attention 槍の兵士は詠唱する

城を守る兵士たちは誰もが鎧を着ているため前衛タイプに見えるが、槍を持った敵は導術を使ってくる。単発で威力も高くないが、遠距離から攻撃されることに変わりはないので優先的に倒していこう。

「フレアショット」などの初期導術だが、連続攻撃を止められてしまうため先に狙うこと。

エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶P.392

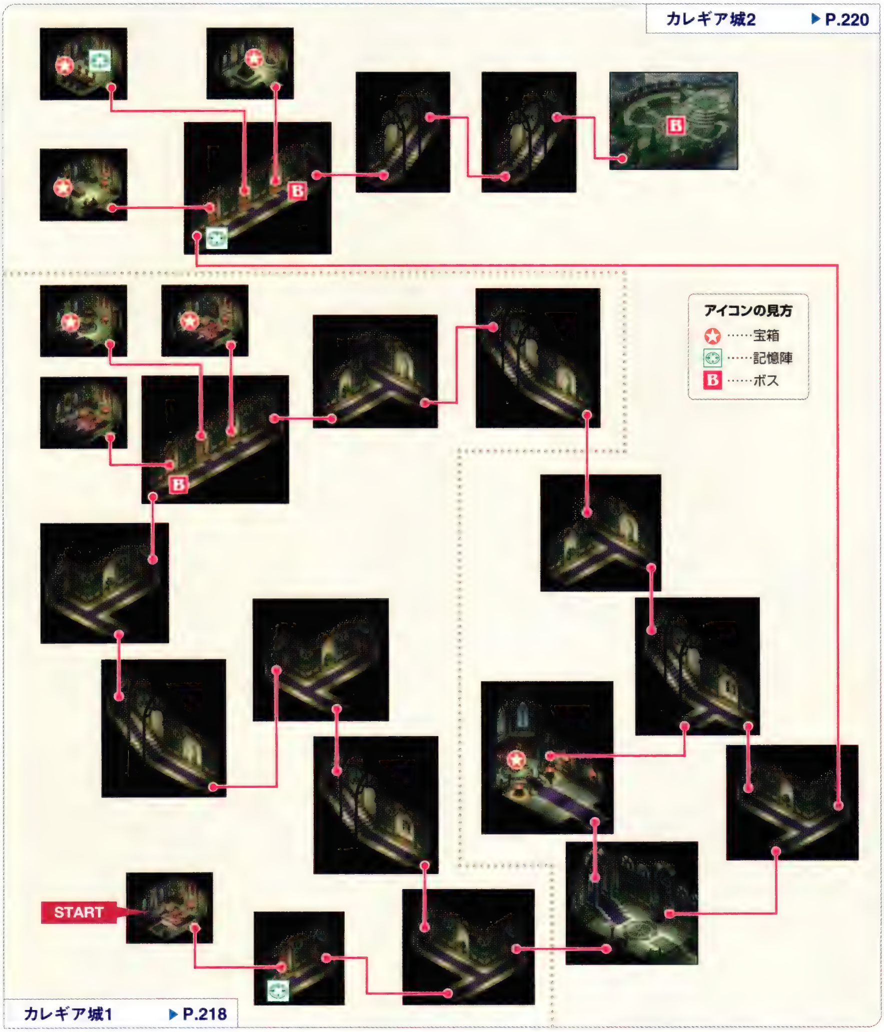
エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
スピアソルジャー	4343	–	–	–	–	チキン ヒールパール	導術を使ってくる 同じラインにいると攻撃
スピアナイト	5710	–	–	–	–	ポーク ピヨハンパール	導術を使ってくる 自分のRG上昇の潜在効果
ソードソルジャー	4455	–	–	–	–	ホーリィボトル フィートパール	飛び道具を使ってくる 同じラインにいると攻撃
ソードナイト	5851	–	–	–	–	ライムグミ チャージパール	飛び道具を使ってくる 自分のRG上昇の潜在効果
ブレイドソルジャー	4924	–	–	–	–	ダークボトル シールドパール	飛び道具を使ってくる 同じラインにいると攻撃
ブレイドナイト	6467	–	–	–	–	ピーチグミ ウッチャリグミ	飛び道具を使ってくる 自分のRG上昇の潜在効果
ランスソルジャー	4801	–	–	–	–	ホーリィボトル プロテクトパール	導術を使ってくる 同じラインにいると攻撃
ランスナイト	6310	–	–	–	–	ライス ブレイクパール	攻撃の出が早い 自分のRG上昇の潜在効果
B サレ	34500	地	–	風、闇	–	ゲイルパウダー グレープグミ	移動が速い 風属性の導術を使う
B トーマ	51000	水	地火闇	–	–	ライフボトル 打錬石	鋼体が長い攻撃を持つ HP、攻撃力が高い
B ゲオルギアス	100000	–	–	–	–	アワーグラス ネイチャートパーズ	攻撃範囲が非常に広い つねに中央のラインにいる

Navigate カレギア城全景

Callegea Castle Complete View

トラップ 兵士は戦闘後に動きが止まる

城内にはトラップはないが、見回りの兵士はかなり多く、見つかると戦闘になる。ただし戦闘直後の一瞬は、ほかの兵士の動きが止まるので、このスキに移動すれば多少なりとも戦闘の数を減らせるはずだ。



カレギア城(2) 1

Callegea Castle

Flow Chart

STEP 1 ジベール宅の裏から城へ

地下通路の入口で選択肢が表示され、地下通路を飛ばして城に入れる。もどるときはベッドの横のスイッチで階段を出現させればいい。

STEP 2 いったん3階を経由する

広間への扉が閉ざされているので、分かれ道を左上方向に進み、いったん3階まで上っていこう。

STEP 3 兵士が背中を見せたら走る

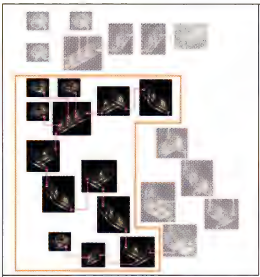
兵士はこちらを発見すると追ってきて、接触されると戦闘になる。追ってきた場合も横をすり抜けることは可能だが、兵士はこちらに背を向けていると反応が鈍るので、背を向けたら一気に走り抜けてしまおう。

兵士に氷のフォルスをぶつけると、少しのあいだ動きを止めることが可能だ。

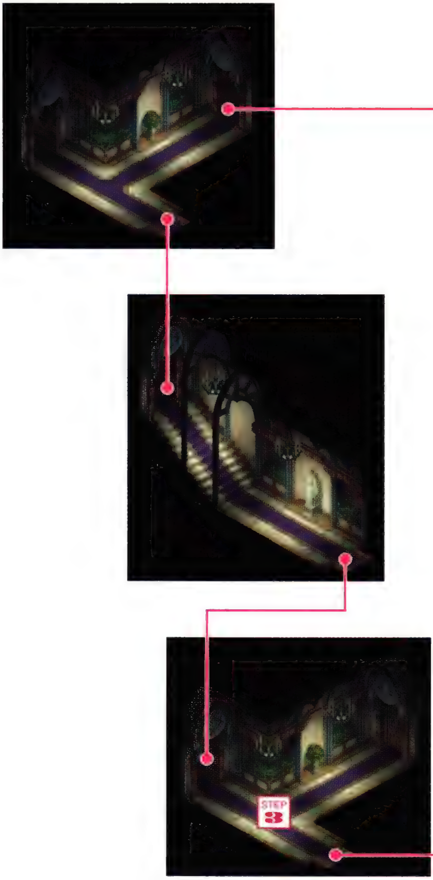
BOSS 1 衛兵

3階の廊下で女性を連行しようとしている衛兵と出くわす。女性を救うため戦闘になるが、出現するのは兵士と接触したときと同様の敵なので、特に苦戦することはないはずだ。戦闘後、収容所で助けたナッツと協力して3つの部屋を捜索し、女性たちを救出。すると、クレアが祭儀場に連行されたことが判明する。

P.220へ



カレギア城(2)全景
Callegea Castle
Complete View



アイテムリスト

1. オブシディアン
2. グングニル

※広間側から扉を開けたあと、通行可能になる。

カレギア城(2) 2

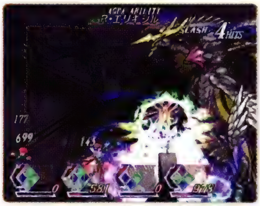
Flow Chart

BOSS 2 サレ&トーマ

最初に狙うのは導術を使うサレだ。鋼体になることが多く、HPも高いトーマはあと回しにしよう。トーマだけになったら、即死効果のある「リアルスマッシュ」に注意して戦うこと。前衛がライン移動でトーマの攻撃をかわしているうちに、導術でダメージを与える戦法が安全だ。

BOSS 3 ゲオルギアス

ゲオルギアスは空中にいるときと低所にくる場合がある。低所にきたときは中央のラインに攻撃してくることが多いため、作戦を防御重視に切り替えよう。また、HPが5万を切ったあたりで、光属性の強力な全体攻撃「セベラティ・オーバーロード」を使ってくるので、敵のHPが5万を切ったら、全体攻撃を使ってくるまで防御を固めること。全体攻撃後はさらに攻撃が激しくなるが、ゲオルギアスが低所にきたら防御重視という作戦を徹底し、空中に上がったときに全力で攻めたてよう。

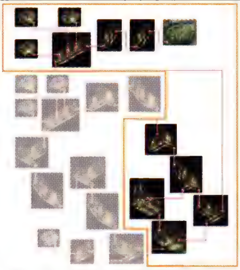


アニーを操作し、手動での「R・エリキシル」ですばやく蘇生するスタイルが堅実だ。

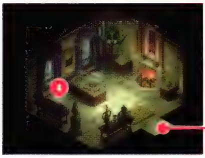
STEP 4 ゲオルギアス戦後、会話イベントへ

ついに、クレアを救い出したヴェイグ。スールズにもどり、平和な日々を過ごせるはずだったが……。

スールズへ ▶P.224

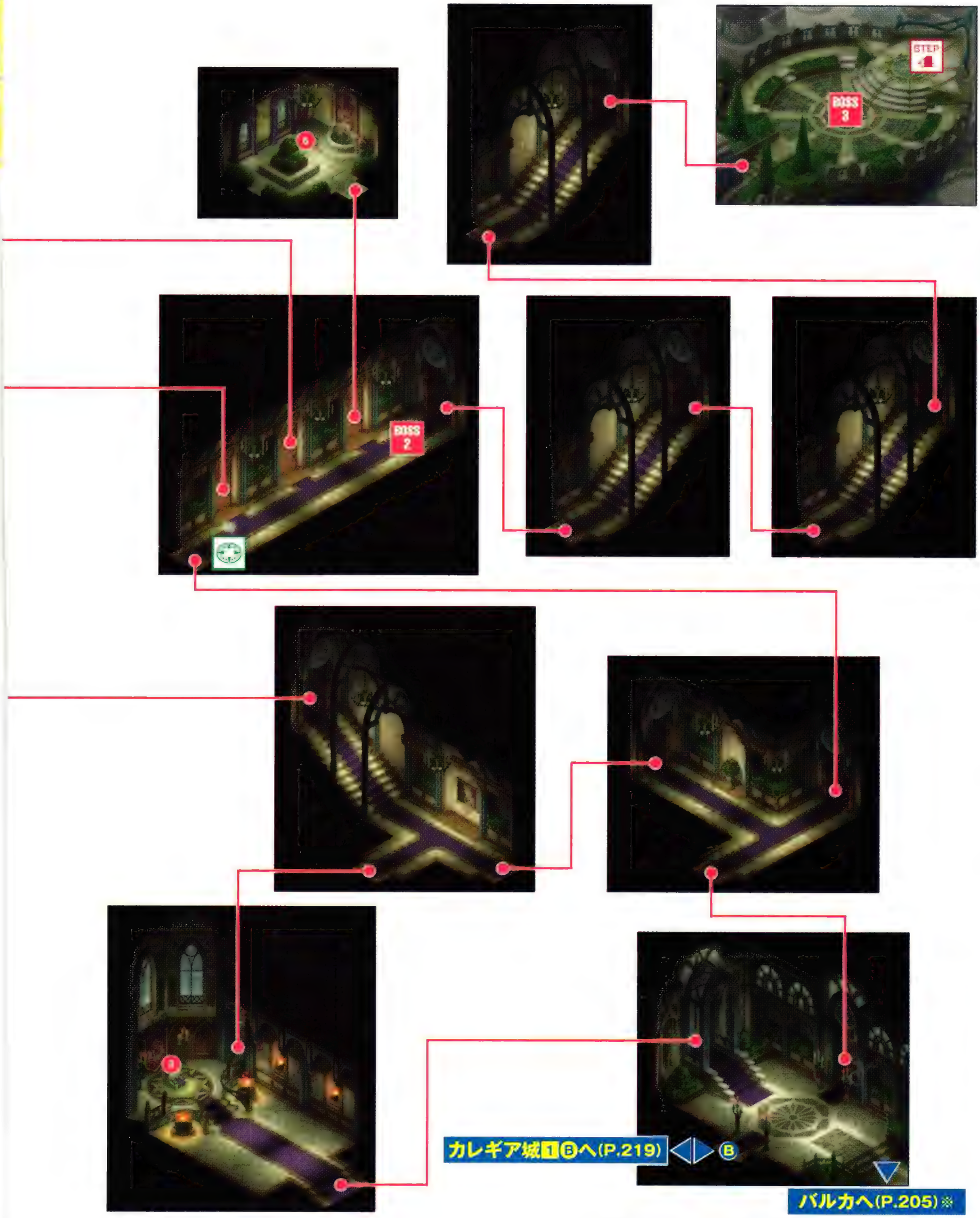


カレギア城(2)全景
Callegea Castle
Complete View



アイテムリスト

- ③ アップルグミ
- ④ クワンジャル
- ⑤ ライフボトル
- ⑥ ピーチグミ



※一度出ると、もどってこれない。再度地下通路から入り直しになる。

第2部
異変
Catastrophe
～聖獣王の残した悪しき思念～

**クレアたちヒューマの女性を誘拐したのは
カレギア王国の女王アガーテだった**

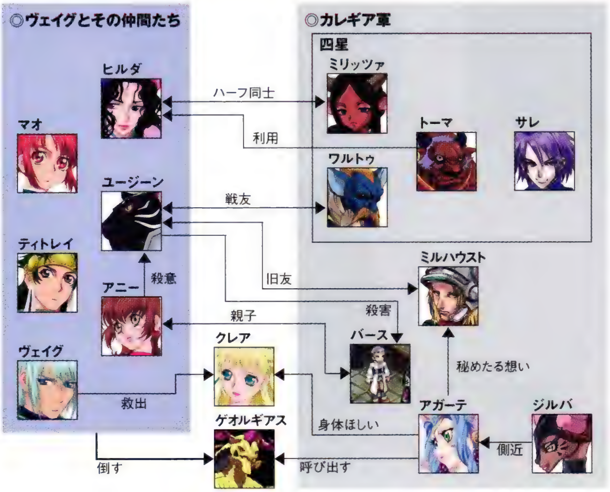
フォルスの覚醒やバイラスの大量発生

**アガーテは先王ラドラスのフォルスが原因で危機に瀕した王国を救うため
太古に封印された聖獣王ゲオルギアスをよみがえらせようとしていた
しかし、よみがえった聖獣王はヒューマのせん滅を謳う**

**ヴェイグはマオとユージーン
そして旅の途中で仲間になったアニー、ティトレイ、ヒルダとともに
聖獣王ゲオルギアスを倒しクレアを取りもどす**

**だが
聖獣王が力つきる間際に発した悪しき思念は
世界中のガジュマに異変をもたらしはじめていた**

人物相関図 Person correlation diagram



　クレアをさらった王の盾を追ううちに、アニー、ティトレイ、ヒルダの3人が加わり、ヴェイグたちは6人になる。旅の目的は皆違うが、旅を通して6人の間にはいつしか絆が生まれ、クレアの救出に協力する。

　だが、女王アガーテもまたクレアが必要だった。それは、若きヒューマの女性をよりしろに聖獣王ゲオルギアスを復活させ、王国の混乱を鎮めるため。というのは表向きの理由だった。本当はヒューマの体を手に入れ、ミルハウストに想いを伝えたかったからにほかならない。

　だが、ゲオルギアスは、ヒューマのせん滅こそ世界に安寧をもたらす唯一の手段だと語る。その意思を初めから知っていた何者かが、アガーテを利用したのだろうか……？

ワールドマップ&フローチャート
World map & Flow chart

PHASE 26	スールズ～ペトナジャンカ	P.224
PHASE 27	メセチナ洞窟～ラジルダ港	P.226
PHASE 28	ラジルダ	P.228
PHASE 29	メセチナ洞窟	P.232
PHASE 30	ラジルダ	P.234
PHASE 31	イーフォンの聖殿	P.236
PHASE 32	ピピスタ	P.242
PHASE 33	聖火台	P.246
PHASE 34	フェニアの聖殿	P.248
PHASE 35	ピピスタ～ボクナン大橋	P.254
PHASE 36	キョグエン	P.256
PHASE 37	キョグエン近郊の小屋～キョグエン	P.260
PHASE 38	ノルゼン	P.262
PHASE 39	ネレグの塔	P.266
PHASE 40	ノルゼン	P.272
PHASE 41	ウォンティガの聖殿	P.274
PHASE 42	ベルサス港	P.280
PHASE 43	ベルサス	P.282
PHASE 44	蒼の聖殿	P.286
自由行動	シャオルーンに乗って	P.290
PHASE 45	モクラド村	P.294
PHASE 46	ギリオーヌの聖殿	P.298
PHASE 47	ノルゼン～サニイタウン	P.304

第3部へ

スールズ～ペトナジャンカ

STORY ヴェイグはついにクレアを助け出すことに成功し、仲間たちはそれぞれ帰路についた。意識のもどらないクレアはユージーンに抱えられ、故郷スールズにもどってくる。

Sulz~Petnadjanka

ACCESS

ケケット街道沿いの小屋でクレアと合流したら、いったんスールズへもどってスティーブとモニカのイベントを見ておこう。それから馬車でペトナジャンカへ行くのがオススメだ。

Flow Chart

スールズ

EVENT クレア目覚める

ゲオルギアス復活の儀式から救出されたクレア。いまだ放心状態のクレアのために水を取りにいくヴェイグだが、そこにスティーブがやってきて集会所まで来るよう頼まれる。

STEP 1 集会所前 ポプラの変貌を目撃

集会所では、ポプラをはじめとするガジュマたちとヒューマたちが言い争っている。アニーの登場でその場は落ち着いたが、彼女の話によるとポプラと同じガジュマであるユージーンも様子がおかしいという。

ケケット街道沿いの小屋

EVENT クレアと鉢合わせする

ケケット街道沿いの小屋で休憩をとりながらユージーンの豹変ぶりをアニーから聞くヴェイグ。そこに、バルカまで行こうとしていたクレアと鉢合わせになり、アニーの説得でクレアが同行することになる。

P.225へ

CHECK!

クレア合流後、スールズへもどろう

クレアと合流したあと、スールズにもどって武器屋のスティーブと会話すると、サブイベント「モニカとスティーブ（P.355参照）」の第2段階が発生する。忘れないうちに、こなしておくといいだろう。

スールズ

※ ショップデータはP.135を参照。

Chapter 3
シナリオ

人物 Person

ポプラ

ピーチパイが得意。陽気な性格だったが突然ヒューマ嫌いになる。

スティーブ

スールズの武器屋主人。涙まみれのモニカを心配そうに見守る。

モニカ

クレアの友達。クレアが自分の身代わりになったことを気に病む。

ケケット街道沿いの小屋

ワールドマップへ

※ ショップデータはP.139を参照。

ペトナジャンカ

Flow Chart

ケケット街道沿いの小屋

STEP 2 小屋1 **小屋を出る**

ペトナジャンカ

STEP 3 工場前 **ティトレイと再会**

工場前でティトレイにユージーンの異変を話すと、すぐに仲間になってくれる。ここからユージーンのいるメセチナ洞窟に行くには、ペトナジャンカから馬車でミナールかサニイタウンに向かってバルカ港行きの定期船に乗るのが早いが、「S･ラフティングマン」の称号取得を兼ねてトヨホウス河を下るのもアリだ。

メセチナ洞窟へ ▶P.226

CHECK!

途中でミナールに立ち寄ろう

ペトナジャンカへ行く途中で、ミナールに立ち寄って、バトルブックのコンプリート数に応じたアイテムをもらっておこう(P.355参照)。また、酒場の主人(コック姿の男性)に話しかけると、「ハンバーグ」のレシピを取得できる。

PHASE 27

Town | Dungeon

メセチナ洞窟～ラジルダ港

STORY スールズでアニーと再会したヴェイグは、世界各地で起こっている異変を聞かされる。ヴェイグはユージーンを救うため、ふたたび旅立つ決意をした。

ACCESS

ペトナジャンカから馬車に乗ってミナールかサニイタウンに行き、バルカ港行きの定期船に乗ればメセチナ洞窟はすぐだ。ラジルダ港へはバルカ港から定期船が出ている。

Mesechina Cavern - Razilda Harbor

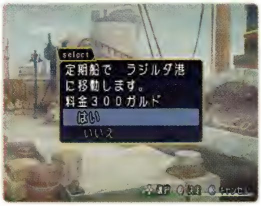
Flow Chart

メセチナ洞窟

STEP 1 マオに事情を聞く

STEP 2 最奥部でユージーンと会う

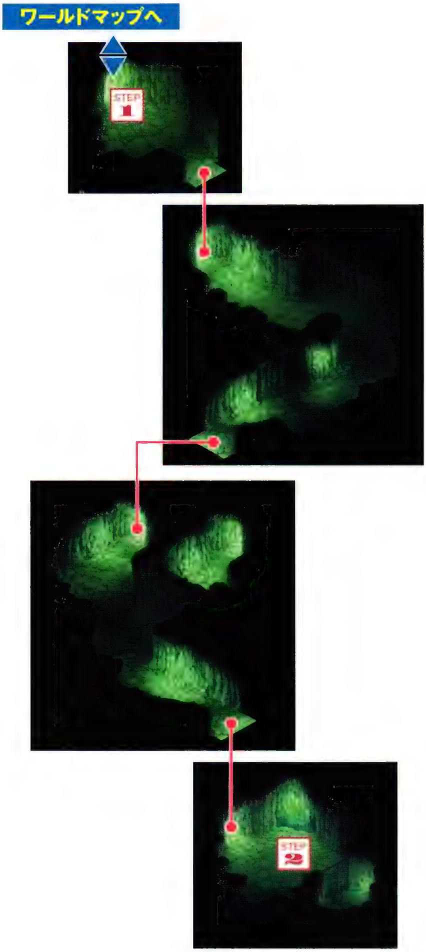
最奥部にいるユージーンを訪ねると、牢に閉じこもっているユージーンが、自分を殺してほしいと言って暴れ出してしまう。あまりの変わり様に途方に暮れるヴェイグたちだったが、ラジルダに心を鎮める薬があるという噂をアニーから聞き、東の大陸行きを決意する。



東大陸のラジルダへは、バルカ港から出ている定期船に乗っていく。

P.227へ

メセチナ洞窟



人物 Person

ユージーン

ゲオルギアスとの戦いのあと、日増しにヒューマへの憎しみが沸いてくる。暴走するのを危惧し、自らメセチナ洞窟の牢屋に閉じこもる。

マオ

ユージーンの様子がおかしくなってからつきっきりで看病している。ヒューマに激しい憎悪を抱くユージーンだが、なぜかマオは平気なようだ。

ラジルダ港

Flow Chart

ラジルダ港

STEP 3 **ラジルダ港を出る**

ラジルダは港と街が別々になっている。ラジルダ港を出たら、内陸部を北東に進んでいこう。そうすればめざすラジルダの街が見えてくる。

ラジルダへ ▶P.228

CHECK!

食材を渡して鎧をゲット！

ラジルダの港に着くと、お金を落としてシーフードカレーの材料が買えないとなげく少年がいる。彼に「ライス」「ポーク」「ジャガイモ」「ニンジン」のどれかと、「タコ」「マグロ」「タイ」「シャケ」「エビ」「イカ」のどれかを渡すと、お礼として「サフィーロ」というユージーン用の防具をくれるのだ。

必ずユージーンを救い出して、この鎧を装備してもらおう。

Chapter 3 Scenario

PHASE 28 ～乾いた風の街～

Town

ラジルダ

Razilda

STORY ヒューマへの憎悪にとらわれ怒り猛るユージーン。一刻も早くユージーンを救うため、心を鎮める秘薬の存在が噂される東の大陸ラジルダに急行した。

ACCESS

ラジルダは東の大陸の内陸部にあり、ラジルダ港を出て北東に約30歩ほど進むと、ラジルダの街に到着する。

タウン Town Information 種族間の対立が激しい

気候は温暖で、街の周辺には色とりどりの花が咲き乱れる。街のなかでは鶏が放し飼いにされているなど、一見のどかな街だ。しかし、実際にはヒューマの長イーガと、ガジュマの長フォグマがそれぞれ街の各種族を取り仕切っており、両者間にはギスギスした雰囲気が漂っている。もともと、この街のヒューマとガジュマのあいだには対抗意識があったが、ゲオルギアスが倒れてからは、それがよりいっそう強まったようだ。

この街の宿屋は格安料金で泊まれるうえに、「ミートローフ」のレシピを取得できる。

要注意エネミー Special Attention キノコとヒルには要注意

ここでの要注意エネミーは、パンドファングとスーチー。パンドファングは後方から「アーチシェイド」や「フィアフルストーム」を連発してくるため、真っ先に倒すべきだ。光が弱点なので、ラジルダでヒルダを仲間にすればいくらかラクにはなるが、それでも強敵には違いない。スーチーはとにかく出現数が多く、はさまれるとあっという間にHPを減らされてしまう。下段攻撃で足止めしているあいだに導術でまとめて倒そう。

ラジルダに入る前はヒルダがいないので、「ホーリィボトル」で戦闘を回避した方が無難だ。

エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶P.394

エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
スーチー	2279	火	―	水	―	イカ ブラオリキッド	背が低く攻撃が当たりづらい 群れで出現する
パンドファング	4175	光	―	闇	―	ジャガイモ タマゴ	味方RG一定以上時防御 アーチシェイド等を唱える
ベルクフロッグ	3615	―	―	―	―	チーズ バーストボトル	味方RG一定以下時防御 毒液を3発吐く
ボグラナー	5775	―	―	―	―	チーズ バーストボトル	味方RG一定以上時防御 毒液を3発吐く
レヴィマーク	3073	風	―	地	―	ミルク パナシーアボトル	攻撃後にライン移動 攻撃の出が遅い
ローネイル	5227	―	―	―	―	タコ ダークボトル	味方RG一定以下時防御 体当たりする

人物 Person

ヒルダ

純粋なヒトの体を手に入れるため、聖獣王に関する情報を追ってラジルダまでやってきた。そして、そこに居合わせたヴェイグたちと再会する。

イーガ

ヒューマの族長で街のガジュマたちと激しく対立している。心を鎮める秘薬「鎮魂錠」の製法を知っている。

イゴル

イーガの息子。以前、ヴェイグたちにバルカ収容所から助け出されたお礼として、鎮魂錠を手配してくれる。

Shop Data

武器屋 Weapon Shop　樫の樹

アイテム名	装備者	価格
ハルシュタット	ヴェイグ	1775
グレートソード	ヴェイグ	2260
モルゲンシュテル	マオ	2100
シルバートンファー	マオ	2710
ショヴスリ	ユージーン	2420
ハルベルト	ユージーン	3160
ホーンロッド	アニー	2260
リリックセプター	アニー	2935
ブランディッシュ	ティトレイ	1615
スチールアームズ	ティトレイ	3390
スターカード	ヒルダ	1935
リリックカード	ヒルダ	2485

道具屋 Item Shop　イースタリアの華

アイテム名	種別	価格
ピーチグミ	道具	500
ライムグミ	道具	800
パナシーアボトル	道具	200
リキュールボトル	道具	400
バーストボトル	道具	600
ライフボトル	道具	800
ホーリィボトル	道具	300
ダークボトル	道具	300

食材屋 Food Shop　旅の仲間

アイテム名	価格
タマゴ	28
タマネギ	28
チーズ	60
パスタ	100
バター	64
ビーフ	96
ミルク	64

防具屋 Armor Shop　樫の樹

アイテム名	装備者	価格
スチールアーマー	ヴェイグ	1615
シルバーアーマー	ヴェイグ	2070
ゴールドジャケット	マオ	1345
ミスティジャケット	マオ	2825
スチールメイル	ユージーン	1880
シルバーメイル	ユージーン	2445
ゴールドクローク	アニー	2015
ミスティクローク	アニー	2635
スチールプレート	ティトレイ	1750
シルバープレート	ティトレイ	2260
ゴールドローブ	ヒルダ	1480
ミスティローブ	ヒルダ	1880

装飾屋※ Ornament Shop　樫の樹

アイテム名	種別	価格
プロテクトオニキス	宝石	1661
マインドオニキス	宝石	1727
ライフオニキス	宝石	1881
メディカルオニキス	宝石	1925
メンタルオニキス	宝石	1870
ポイズンチェック	護符	1500
ディレイチェック	護符	1500
パニックチェック	護符	2000
ライトリスト	護符	2000
アースリスト	護符	2500

宿屋 Inn　旅の仲間

料金
100

※装飾屋はフェイズ35のSTEP6以降、利用できなくなる。

ラジルダ

Flow Chart

ラジルダ

EVENT マオとユージーンの会話

ヴェイグたちがラジルダに入ったちょうどそのころ、クレアがメセチナ洞窟を抜け出してしまう。

STEP 1 ヒューマ地区 イーガの家に行く

イーガに心を鎮める秘薬「鎮魂錠」を分けてほしいと頼むヴェイグたち。しかし、ガジュマに渡すとわかったとたん、断られてしまう。

STEP 2 入口 宿屋でヒルダと再会

突然走り出したザピィを追って宿屋に行くとヒルダと再会する。ヒルダから鎮魂錠の原料であるベルデ草がアズーラ海岸に生えているという情報を聞いたら、海岸へ向かおう。

アズーラ海岸

STEP 3 海岸 イゴルに会う

街を出ると自動的にアズーラ海岸へ移動し、そこで収容所で助けたイゴルと再会する。彼は宿屋で待っていれば鎮魂錠を手配してくれるという。

ラジルダ

STEP 4 入口 宿屋で鎮魂錠を受け取る

ラジルダ港へ ▶P.232

CHECK!

グミを愛する男

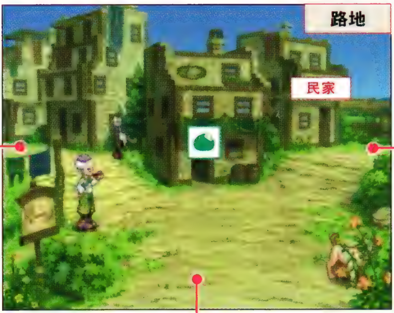
道具屋の裏には、グミを買い占めて道具屋を出入り禁止になったガジュマがいる。彼に「アップルグミ」「ピーチグミ」「グレープグミ」「ウッチャリグミ」「ライムグミ」の5つを渡すと、ヴェイグ用の防具「ダシュターロ」をくれるのだ。このうちグレープグミは次の街であるピピスタで購入でき、ウッチャリグミはイーフォンの聖殿で入手できる。5つそろいしだい、ラジルダにもどってこよう。

ラジルダ

ワールドマップへ

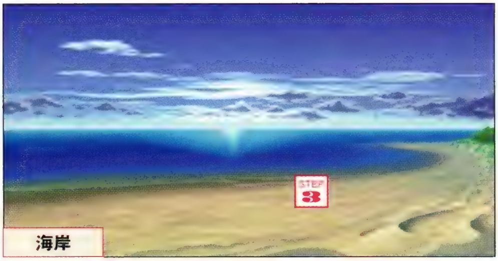
ミートローフ P.438

所在：宿屋に宿泊すると入手
効果：HP回復40%



ワールドマップへ

アズーラ海岸



PHASE 29 メセチナ洞窟

STORY ラジルダで心を鎮める秘薬を探し求めるヴェイグたち。いったんは断られたが、イーガの息子イゴルの計らいで鎮魂錠を手に入れ、ふたたびユージーンの元を訪れる。

Mesechina Cavern

ACCESS

ラジルダを出て南西に行くとラジルダ港に着く。ここからは定期船に乗ってバルカ港へ。バルカ港から伸びる街道を北上するとバルカの街が見え、その北東にメセチナ洞窟がある。

Flow Chart

EVENT クレアが門前払いされる

マオがユージーンを見守っているスキにメセチナ洞窟を抜け出したクレアは、なぜかカレギア城に入ろうとする。しかし、門衛とミルハウストに追い払われてしまう。

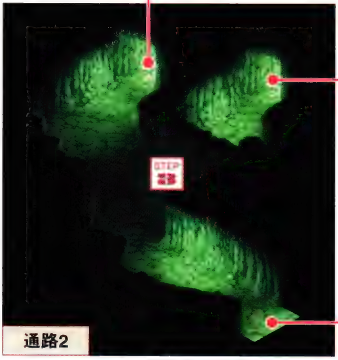
STEP 1 入口 マオが仲間に

STEP 2 最奥部 最奥部に行く

BOSS ユージーン(暴走)

攻撃力が高くほとんどひるまないため、殴り合いをしたのでは分が悪い。そこで、ヴェイグを前方に突出させる隊列を組み、後衛は「後衛を援護せよ」や「術技優先で行け」に設定し、術技だけを使わせよう。そして、ユージーンを引きつけているうちに、後方からマオやヒルダが導術を使ってダメージを与えていく戦法がベストだ。ヴェイグやティトレイはガードしながら間合いを詰め、ユージーンが後衛に行かないように盾役に専念し、導術ヒット時にユージーンがのけぞった場合のみ追撃すること。

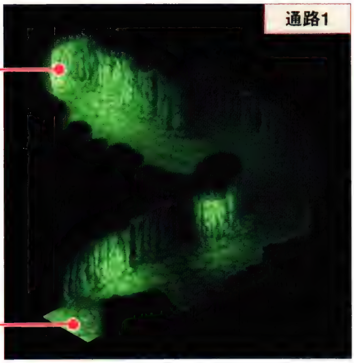
P.233へ

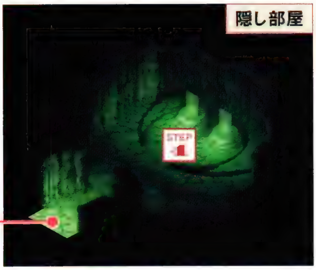


エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶P.394

エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
B ユージーン(暴走)	7723	—	—	—	地	—	ほとんどのけぞらない 攻撃力が高い





Flow Chart

EVENT ユージーンが再加入

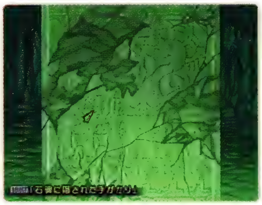
「鎮魂錠」を飲ませると、ユージーンは落ち着きを取りもどし、ふたたび仲間になる。異変の原因がゲオルギアスではないかと考えたヴェイグたちは、ゲオルギアスにゆかりのある、この洞窟を探ることにした。

STEP 3 通路2 壁を調べる

ここの壁を調べると、壁の向こうに空間があることがわかる。ユージーンの鋼のフォルスで壁を崩すのだ。

STEP 4 隠し部屋 石版を調べる

洞窟の奥にある隠し部屋には、聖獣王や過去の出来事について記述された石版があった。これをくまなく調べてみるとラジルダで見た紋章にそっくりな印が見つかる(写真参照)。この手がかりをもとに、一行はふたたびラジルダに向かうことになる。



石版のこの部分を調べると、ヒルダがこれと似た紋章をラジルダで見たと言い出す。

ラジルダへ ▶P.234

PHASE 30 ～乾いた風の街～

Town

ラジルダ

STORY 正気にもどったユージーンを加えたヴェイグたちは、メセチナ洞窟で石碑に描かれた紋章を発見する。そして同じ紋章があるというラジルダにふたたび向かった。

Razilda

ACCESS

メセチナ洞窟から南に向かうと、バルカを経てバルカ港に到着する。そこからラジルダ港行きの定期船に乗り、ラジルダ港を出て北東に進むとラジルダが見えてくる。

Flow Chart

STEP 1 入口 宿屋で紋章を見つける

ヒルダが以前いたのはラジルダの宿屋。その記憶を頼りに宿屋に向かうと、2階の廊下でメセチナ洞窟で見た紋章に似た旗を発見する。

宿屋の女将によると、以前の旗は暴動の際に燃やされたとか。街中を探してみよう。

STEP 2 路地 民家でおばあさんと話す

旗は見つからなかったが、おばあさんから「紋章は闇の力を意味しており、闇の力はどこかの泉に沈められた」という昔話を聞ける。2人の長に、闇の力について聞きに行こう。

STEP 3 ヒューマ地区 イーガの家で旗をもらう※

イーガと話したあと、部屋にかかっている「ヒューマの旗」をもらおう。

STEP 4 ガジュマ地区2 フォグマの家で旗をもらう※

フォグマに話を聞いて、部屋にある「ガジュマ」の旗を譲ってもらう。

P.235へ

※順不同

ガジュマ地区2

ガジュマ地区1

ワールドマップへ

ヒューマ地区

Chapter 3 シナリオ

人物 Person

マヤ

以前クレアがカレギア城に連れ去られた際、一緒に捕らえられていた娘。

イーガ

ヒューマの族長でガジュマと対立している。闇の力で望みをかなえたいと願う野心家。

花屋の女の子

四季とりどりの花を売る少女。秘密の場所で花を摘んできているらしい。

フォグマ

ガジュマの族長でヒューマと対立している。闇の力に近づくなとユージーンに警告する。

ワールドマップへ

※ ショップデータはP.229を参照。

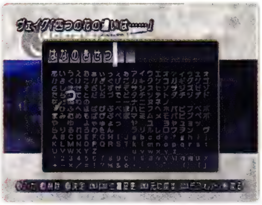
Flow Chart

STEP 5 入口 宿屋で話を整理する

宿屋で2人の長から聞けた話を整理することになる。文字入力画面では「はた」または「もんしょう」と答えよう。すると、闇の力を隠した地図と鍵の秘密が明らかになる。まずは、ティトレイが最近見たという、地図が示す花を探しに行こう。

STEP 6 入口 売り物の花を見る

ティトレイが見た花畑とは、花屋の売り物の花のことだった。摘んだ場所を聞き出すため、店番をしていた女の子を捜しに行くのだ。



「並んでいる花に違和感を感じないか？」と聞かれる。正解は「はなのきせつ」だ。

STEP 7 路地 民家で泉の場所を聞く

女の子は民家に花を届けに行っていた。売り物の花はゼレン湿原にある泉で摘んでくる、と教えてくれる。

イーフォンの聖殿へ ▶P.236

PHASE 31 ～ゼレン湿原の泉～

Area | Dungeon

イーフォンの聖殿

STORY ラジルダの伝承を解読し、闇の力の手がかりをつかんだ一行は、四季の花が咲く泉へと足を運ぶ。そして封印を解いたとき、謎の声が語りかけてきたのだった。

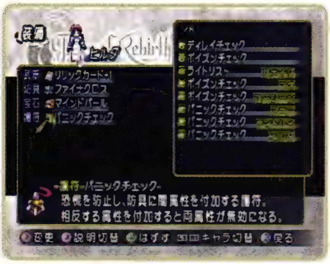
Shrine of Eephon

ACCESS

ラジルダを出て東に向かい、入り組んだ森を抜けると湿地帯に出る。そこから南南東に向かうと、木々に囲まれたゼレン湿原が見えてくる。ラジルダからは約100歩の距離だ。

事前準備 Preparation 前衛にはライトリストを用意

出現する敵はボスも含め、すべて光属性に弱い。ボス戦で強制参加となるティトレイはもちろんのこと、前衛の護符は「ライトリスト」を装備させておこう。攻撃力は十分だと思うなら、闇属性のダメージを半減する護符「パニックチェック」を装備してもいい。また、ボスのイーフォンは攻撃力がかなり高く、一撃で戦闘不能になることすらある。装備品や回復アイテム、食材などをしっかり整えてから、出発するようにしたい。



「パニックチェック」を装備しておくと、イーフォンから受けるダメージを抑えられる。

要注意エネミー Special Attention 敵はくせものぞろい

このイーフォンの聖殿では、連続技を妨害されやすいガス系のセンルーマー、主に闇属性の導術を使うクォーツォルブ、飛び道具と突進を使い分けるグルームレプティルなど、出現する敵にくせものが多い。ただし、すべての敵の弱点が光なので、「ライトリスト」を装備した前衛が2人もいれば、戦闘は長引かずにすむはずだ。また、習得しているならヒルダの「シャイニングレイ」も非常に有効。積極的に使っていこう。

相変わらず戦いにくいガス系の敵。無理に接近戦を挑まず、導術での撃破をめざそう。

エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶ P.394

エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
クォーツォルブ	3883	光	水	闇	ー	タマネギ レジストパール	空中から羽根で攻撃 アーチシェイドを唱える
グルームレプティル	6730	光	地	闇	ー	ビーフ ピーチグミ	攻撃に恐慌の効果あり 突進攻撃が強力
センルーマー	2870	光	ー	闇	ー	ダークボトル ホーリィボトル	広範囲に煙を吐く 攻撃力ダウンの潜在効果
トライペント	4611	光	ー	闇	ー	パナシーアボトル パニックチェック	背が低い 攻撃に恐慌の効果あり
ハウボーン	5094	光	火	闇	ー	ミルク ダークパウダー	移動が速い 高RG時にブレスを吐く
B イーフォン	79000	光	ー	ー	闇	ウェポンリファイナー ダークパウダー	剣の攻撃範囲が広い うしろ足の攻撃が強力

Navigate イーフォンの聖殿全景

Shrine of Eephon Complete View

ポイント 霧の回避は難易度高め

ここでの通常戦闘は登山洞と同じく、霧への接触によって発生する。ただし、以前よりシビアな判定になっており、通路のせまさもあって霧を避けつつ進むのは難しい。ある程度は連戦の覚悟をしておこう。

トラップ ツタを作って奥へ進もう

聖殿最奥部へ進むには、ティトレイのフォルスでツタを作って登っていかなければならない部屋がある。しかし、この部屋では霧が発生しないので、試行錯誤を繰り返したとしても戦闘で消耗する心配はない。

イーフォンの聖殿 1

Shrine of Eephon

Flow Chart

STEP 1 泉で詩を読み上げる

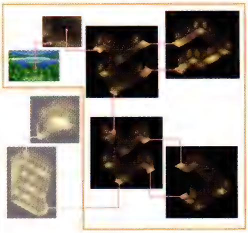
まずは詩を読み上げて聖殿への入口を開こう。正解は「希望・勇気・真実・愛」の順だが、間違えるといろいろな会話が楽しめる。それを聞いてから正解を読むのもいいだろう。

STEP 2 聖獣の見せる幻覚が出現

このダンジョンでは、ゴールに近づくにつれ、ティトレイがさまざまな幻覚を見せられる。現実とはずいぶんかけ離れたもので、なかにはかなりハードな内容の幻覚も……。

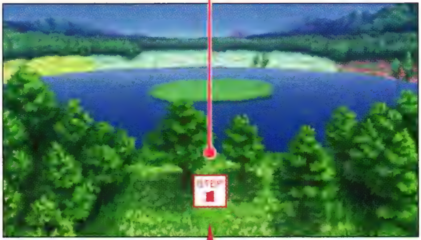
今後の聖獣の試練でも、メンバーのうち誰かひとりが必ず幻覚を見せられることに。

P.240へ



イーフォンの聖殿全景

Shrine of Eephon
Complete View

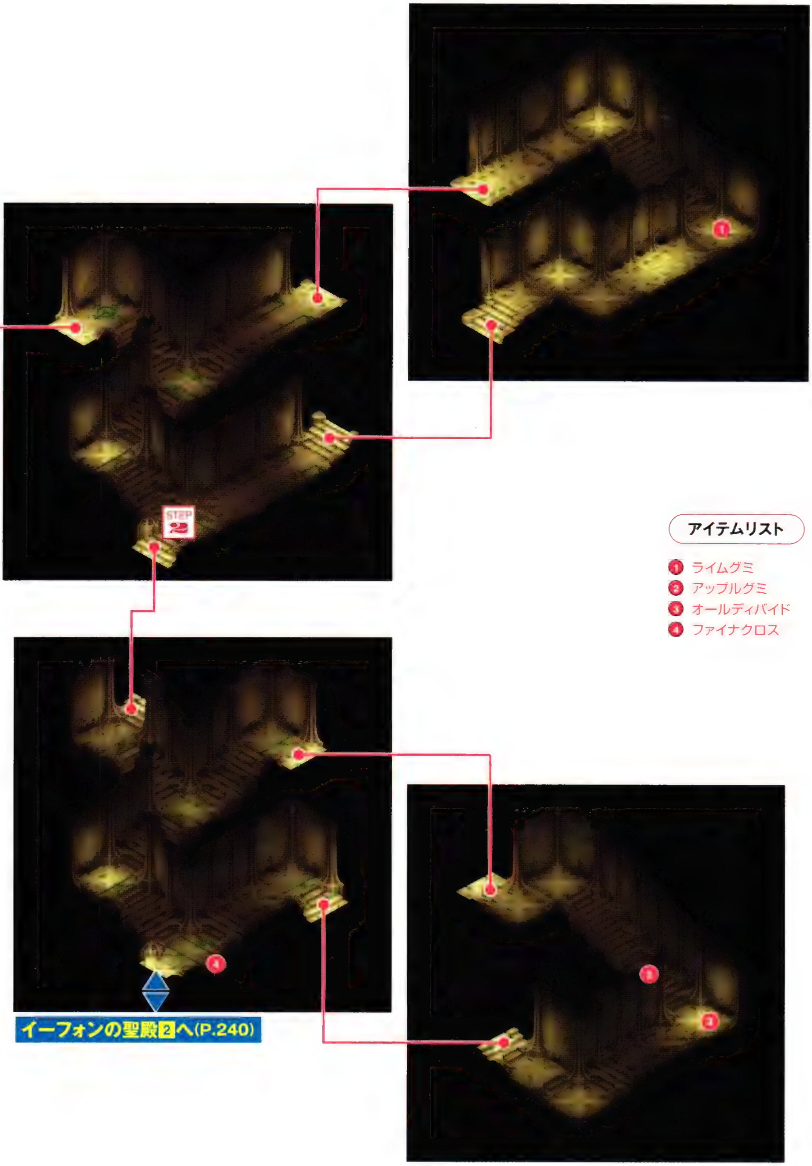


START

CHECK!

2回目以降は聖殿の入口から始まる

泉の前で詩を読みあげるのは、最初に入ったときだけ。2回目以降は、聖殿の入口の前から始まるようになっている。そのため、途中で回復アイテムが尽きたときなどは迷わず外へ出てしまおう。



アイテムリスト

1. ライムグミ
2. アップルグミ
3. オールディバイド
4. ファイナクロス

イーフォンの聖殿 2

Shrine of Eephon

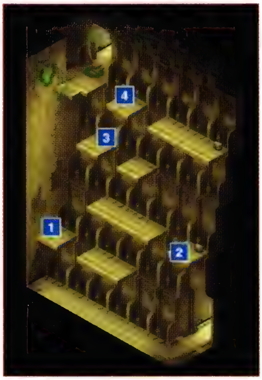
Flow Chart

STEP 3 ツタを作って上に向かう

ここではティトレイのフォルスでツタを作り、段差を登ったりスイッチを倒すことで上への道が開かれる。解除手順は下図を参照してほしい。

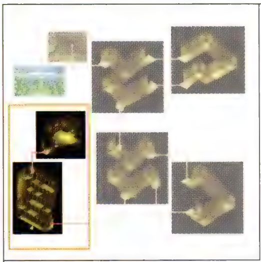
次の部屋の前まで行くと、最下階と最上階をつなぐツタが出現して、移動がラクに。

■スイッチの位置と解除手順



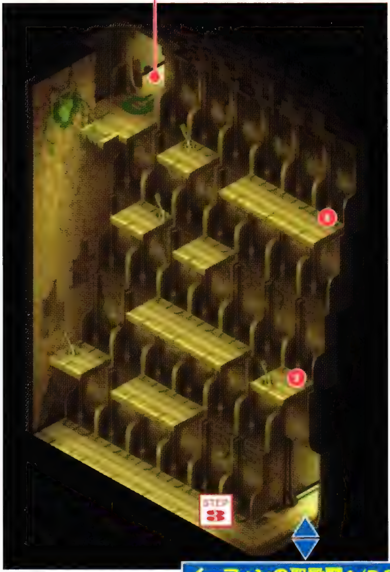
1 のスイッチを右隣の床から倒す
2 のスイッチを左隣の床から倒す
3 のスイッチを右隣の床から倒し、1段下に落ちる
2 のスイッチの近くから最上段まで登る
4 のスイッチを倒し2段下に落ちる
2 のスイッチの近くからいったん下に降りる
1 のスイッチの近くから最上段まで登りなおす

P.241へ



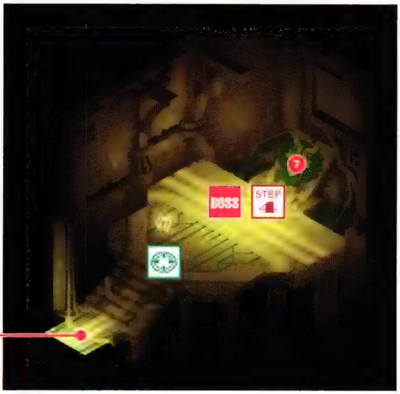
イーフォンの聖殿全景

Shrine of Eephon
Complete View



イーフォンの聖殿1へ(P.239)

Chapter 3 シナリオ



アイテムリスト

- ⑤ ウッチャリグミ
- ⑥ シンガータ
- ⑦ ピロクセーム(フェイズ32以降)

Flow Chart

BOSS イーフォン

イーフォンはとにかく直接攻撃の威力が高い強敵。しかも、まれにダメージ3倍の潜在能力が発動し、その場合は一撃で倒される可能性がある。主な攻撃は巨大な剣での斬撃と「ブラッディクロス」などの闇属性術撃だが、最大のダメージを受けるのがうしろ足による馬蹴り。うしろから攻撃した前衛が蹴られて瀕死、もしくは即死などがよくあるパターンのため、はさみ撃ちしないように位置取りに注意して正面から戦おう。

前衛が盾となり、ヒルダに光属性の導術でで遠距離攻撃させるのがオススメ。

STEP 4 イーフォンと会話

イーフォンに勝利すると、約束どおりティトレイが力を授かり、奥義「蒼破墜蓮閃」を習得できるようになる。さらに次の聖獣のヒントをくれるので、さっそく聖獣探しに出よう。なお、イーフォンは去り際に貴重品「闇のエメラルド」をくれる。

ピピスタへ ▶P.242

CHECK!

聖獣からの贈り物?

イーフォンの聖殿をクリアしたあと、外に出てからふたたび最奥部の祭壇を調べにくると、マップに掲載している⑦のアイテム、ユージーン用の防具「ピロクセーム」が手に入る。以降の聖獣の聖殿でも、このようにクリア後に最奥部を調べると貴重なアイテムを入手できるので、覚えておこう。

PHASE 32 ～岩壁の村～

Town | Dungeon

ピピスタ

Pipista

STORY 聖獣イーフォンの試練を受け、闇の力を手に入れたティトレイ。聖獣の力で憎しみの思念を打ち消すため、一行は次なる聖獣が眠る地、ピピスタへとやってきた。

ACCESS
イーフォンの聖殿から西へ進むと小高い乾燥地帯に出る。そこから南東に進み、聖火台群を通り過ぎるとピピスタが見えてくる。イーフォンの聖殿からの距離は約100歩といったところだ。

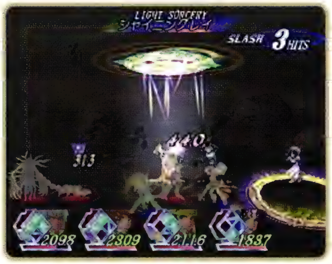
タウン Town Information ガジュマのみが暮らす村

岩壁をくりぬいて作られた乾燥地帯の小さな村。厳しい自然環境だが、遠方から新鮮な食材を運んできているようだ。食材屋には放し飼いにされたニワトリが生む「タマゴ」をはじめ、「タマネギ」「トマト」「ニンジン」などが並び、人々はナンを主食に生活している。ピピスタの住人は皆ガジュマで、ラジルダのガジュマと同様にヒューマを嫌っているため、話をするときはユージーンに切り替えないと相手にもされない。

いたるところに鳥に関係があるものが見かけられる。これも、この村の特徴のひとつだ。

要注意エネミー Special Attention 水と風が有効

ピピスタ周辺の敵は弱点が偏っており、スコアーブ、ネートスコルプ、ヒースインセークが風に弱く、リグリットとロックスコーピオンが水に弱い。そのため、ユージーンの「旋風槍」や、ヒルダの「スプラッシャー」などが有効だ。前衛にも「ゲイルリスト」か「アクアリスト」を装備させたいところだが、スコアーブが地の導術、ネートスコルプとロックスコーピオンが鈍足の追加効果を持つことを考えると、「ディレイチェック」もいい。



この地方で唯一弱点のないバルー。すべての能力が高いので、導術で援護してもらおう。

エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶P.395

エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
スコアーブ	6372	風	－	地	－	トマト リンゴ	味方RG一定以下時防御 ストーンブレイク等を唱える
ネートスコルプ	5037	風	－	地	火	パスタ リキュールボトル	特定攻撃前に防御する 攻撃に鈍足の効果あり
バルー	7528	－	－	－	－	バーストボトル マッスルオニキス	リーチが長く攻撃がすばやい 特定攻撃後に防御する
ヒースインセーク	4618	風	－	地	－	ピーチグミ グリューンリキッド	特定攻撃後に防御する 上空から角で攻撃する
リグリット	3777	水	－	地	火	ニンジン ミルク	特定攻撃後に防御する フレアショットを唱える
ロックスコーピオン	2781	水	－	地	火	ライス ピーチグミ	特定攻撃後に防御する 攻撃に鈍足の効果あり

人物 Person

ハック

聖なる鳥を復活させるため、酋長の家の奥にある聖壇に忍び込んで火をつける。

ドバル

ピピスタを治める酋長。聖壇を汚したハックを捕まえる。ヒューマが嫌い。

施設 Institution

聖壇

酋長ドバルの家の奥にある、聖なる鳥が祀られた祭壇。この聖壇の秘密は、村に住むおじいさんが知っている。

Shop Data

武器屋 Weapon Shop　鋭きくちばし

アイテム名	装備者	価格
グレートソード	ヴェイグ	2260
グラディウス	ヴェイグ	4745
シルバートンファー	マオ	2710
ジャグナ	マオ	3480
ハルベルト	ユージーン	3160
スコーピオン	ユージーン	4110
リリックセプター	アニー	2935
ホーリィスタッフ	アニー	3795
スチールアームズ	ティトレイ	3390
バグナウ	ティトレイ	4425
リリックカード	ヒルダ	2485
ホーリィカード	ヒルダ	3160

防具屋 Armor Shop　鋭きくちばし

アイテム名	装備者	価格
シルバーアーマー	ヴェイグ	2070
スターアーマー	ヴェイグ	2635
ミスティジャケット	マオ	2825
クリスタルジャケット	マオ	3690
シルバーメイル	ユージーン	2445
スターメイル	ユージーン	3160
ミスティクローク	アニー	2635
クリスタルクローク	アニー	3425
シルバープレート	ティトレイ	2260
スタープレート	ティトレイ	2900
ミスティローブ	ヒルダ	1880
クリスタルローブ	ヒルダ	3955

装飾屋 Ornament Shop　風の羽

アイテム名	種別	価格
フィートオニキス	宝石	1705
マッスルオニキス	宝石	1683
レジストオニキス	宝石	1716
ヒールオニキス	宝石	1815
フォルスオニキス	宝石	1837
ポイズンチェック	護符	1500
ディレイチェック	護符	1500
パニックチェック	護符	2000
ゲイルリスト	護符	1500
アクアリスト	護符	1500

道具屋 Item Shop　風の羽

アイテム名	種別	価格
ピーチグミ	道具	500
グレープグミ	道具	2000
ライムグミ	道具	800
パナシーアボトル	道具	200
リキュールボトル	道具	400
バーストボトル	道具	600
ライフボトル	道具	800
ホーリィボトル	道具	300
ダークボトル	道具	300

食材屋 Food Shop　卵卵

アイテム名	価格	アイテム名	価格
タマゴ	28	パスタ	100
タマネギ	28	ビーフ	96
トマト	20	ミルク	64
ニンジン	24		

宿屋 Inn　やどりぎ亭

料金
100

お買い得情報　「ゲイルリスト」と「アクアリスト」が買い

ピピスタ周辺に出現する敵の弱点を突けるアクアリストとゲイルリストがオススメ。余裕があれば地属性を軽減できる「ディレイチェック」もほしい。また、のちに向かうフェニアの聖殿では火属性の攻撃をする敵が多いので、「ポイズンチェック」を買っておくのもいい。

ピピスタ

Flow Chart

STEP 1 広場1 縛られたハックと話す

村の広場に行くと、ガジュマに捕まり縛られているハックがいる。まずはハックと話し、ここまでのいきさつを聞いてあげよう。

STEP 2 広場1 酋長の家でドバルと話す

STEP 3 入口 民家1でハックと話す

酋長に話を聞くと、ハックを解放するには「聖壇を汚すつもりはなかった」という無実の証明が必要だという。再度ハックに会い、彼が捕まった理由を聞き出すのだ。

STEP 4 広場2 民家2で聖なる鳥の話を聞く

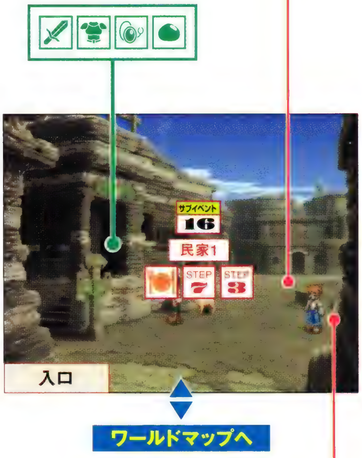
民家2のおじいさんからは、聖なる鳥の復活には「赤く燃ゆる命の珠」が必要だという話が聞ける。村を回ってこの「命の珠」を探しだそう。

STEP 5 広場1 食材屋で世間話をする

食材屋で「命の珠」を尋ねると、捧げものによさそうな食材を調べさせてもらえる。そして棚を調べると、ティトレイと食材屋の会話のあと「アカトゲサボテン」を入手できるのだ。

まずは食材屋と世間話。このやりとりが「命の珠」の話に進展する。

P.245へ



ミートソース P.438

所在：民家1で女性に話しかけるともらえる
効果：HP回復45%／RG+4

サブイベント 16	厚いカーテン	P.363

時期：フェイズ55～

内容：カーテンの裏にある何かを見る

Flow Chart

STEP 6 広場1 酋長の家でサボテンを焼く

「アカトゲサボテン」を入手したら、酋長のドバルに話しかけて「聖なる鳥を復活させる」を選択しよう。すると赤く燃え上がった「アカトゲサボテン」のススにより、聖壇の壁に聖なる鳥が浮かび上がる。これでハックの無実は証明できた。

STEP 7 入口 民家1でハックを解放する

STEP 8 広場1 酋長の家で聖壇を調べる

壁に浮かび上がった聖なる鳥は、ピピスタの西にあるツルベナ荒野の地上絵と同じ形をしていた。壁にはさらに、古代カレギア文字で「強き心に強き翼を持て」という文字が浮かび上がる。詳しい調査のために、村を出てツルベナ荒野へ向かうのだ。

聖火台へ ▶P.246

CHECK!

ダチョウの卵を捧げると？

本物の「命の珠」は「アカトゲサボテン」だが、実は偽物の「命の珠」もある。民家2の近くにいるダチョウから入手できる「ダチョウの卵」がそれだ。クリアには必要のないアイテムだが、コレクター図鑑のコンプリートをめざすなら取っておこう。

卵を燃やすと、ヴェイグたちまでドバルに捕まりそうになる。

Chapter 3 Scenario

PHASE 33

Dungeon

聖火台

Flame-holder

STORY 聖獣復活の鍵が聖壇の壁画にあることを突き止めた一行は、さらに詳しい情報を得るため、ピピスタの西に広がるツルベナ荒野の地上絵の調査に向かった。

ACCESS

ピピスタの西に広がるツルベナ荒野には8基の聖火台がある。ピピスタにいちばん近い聖火台は、地上絵の尾の部分にあり、ピピスタからはだいたい30歩ほど進んだ場所だ。

タウン Town Information 障害はフィールドでの戦闘のみ

聖火台は鳥の形に描かれた地上絵の頭、翼、胴、尾の各部分に点在しており、全部で8カ所ある。内部のマップの規模は非常に小さく、聖火台の中には灯をともす台しかない。聖火台の中で戦闘になることはないが、1つひとつの聖火台は離れており、全部を回ろうとすると骨が折れる。クリアに関係のある聖火台、つまり、「聖火台2」「聖火台5」「聖火台6」だけを訪れればいいのだ。そうしないとフィールドの移動時間が長くなり、ムダな戦闘が増えてしまうことになる。

どれも同じに見えるが、実は聖火台ごとに床の模様の欠け具合が微妙に異なる。

Flow Chart

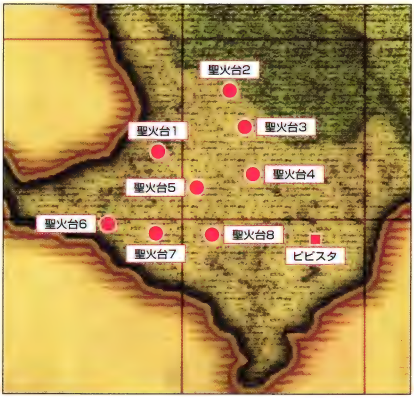
STEP 1 聖火台 翼と胴の聖火台に火を灯す

聖獣復活のヒントは、聖壇に書かれていた「強き心に強き翼を持て」という言葉だ。左右の翼、胴に相当する2、5、6の聖火台に火を灯そう。

火を灯すと、砂漠から巨大な塔がせり上がってくる。これが次なる聖獣の眠る場所だ。

フェニアの聖殿へ ▶P.248

聖火台の位置関係



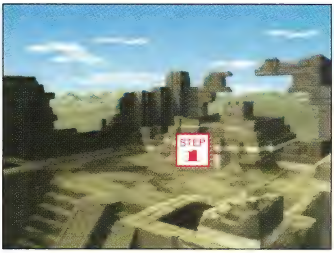
サブイベント 15 武器強化がマイブーム？ ▶P.363

時期：フェイズ35～

内容：錬石系のアイテムと防具を交換する

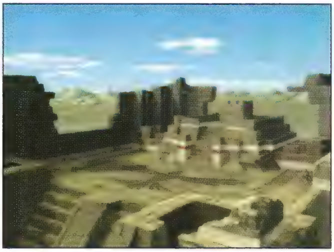
聖火台1

聖火台2

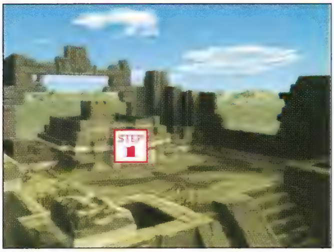


聖火台3

聖火台4



聖火台5

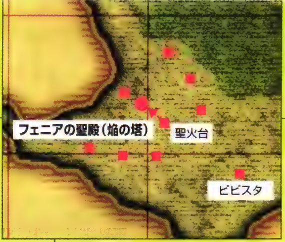


聖火台6

聖火台7

聖火台8

PHASE 34 ～焔の塔～



フェニアの聖殿

STORY 聖獣復活のために聖火台に火を灯し、現れた塔へ進入した一行。聖獣フェニアから知恵を試すと言われ気おくれするマオだったが、どこか懐かしさも感じていた……。

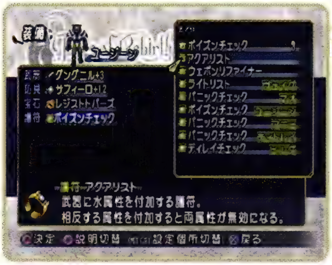
Shrine of Fenia

ACCESS

頭と胴の聖火台のあいだに焔の塔（フェニアの聖殿）は出現する。まず左右の翼の聖火台に火を灯して、最後に胴の聖火台に火を灯せば、最短距離で焔の塔に入れるのだ。

事前準備 Preparation 攻撃属性の調整をしておこう

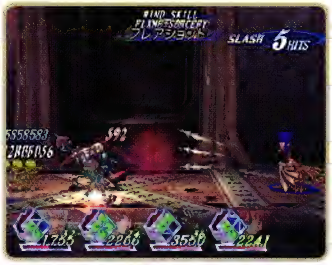
この聖殿では、イーフォンの聖殿とは違ってボス戦がないため、ふだんのメンバーで戦いつづけても問題はない。ただし、火属性に強い敵しか出現しないため、試練のキーパーソンであるマオが得意とする火の導術はあまり有効ではない。もし、戦闘に参加させるなら、「ガスティーネイル」や「アーチシェイド」といった火属性以外の術技をセットしよう。



ここでの有効な属性は水。ヴェイグ以外の前衛には、「アクアリスト」を装備しておくといい。

要注意エネミー Special Attention 遠距離攻撃が脅威

強敵は遠距離攻撃で羽を3発飛ばすモルターブだ。モルターブと同じラインで戦おうとすると、遠くから攻撃されてなかなか反撃できないため、ライン移動しつつ接近していこう。また、「フレイムウォール」などの強力な導術を使うルビナスマテルが出現したら早めに叩いておくこと。ヒルダを戦闘に参加させて、「スプラッシャー」や「アクアストリーム」で倒すようにすればいい。



上方向に拡散する羽はジャンプでは避けきれない。ガードからライン移動で対処すること。

エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶P.395

エネミー名	HP	弱点	剛体	半減	防御	アイテム	特徴
マニプドール	4655	水	－	火	－	ダークボトル フレアパウダー	術防御ダウンの潜在効果 仲間同士群れて攻撃
モルターブ	6986	水	風	火	－	フォルスパール ライフボトル	貫通する羽根攻撃 熱毒の追加効果を持つ
ラディーキャベル	8064	水	－	火	－	レタス シールドオニキス	多段ヒットする突進攻撃 ラッシュバーストしやすい
ルビナスマテル	3160	水	－	火	－	トマト レジストオニキス	テレポートで移動 火属性の導術を使う

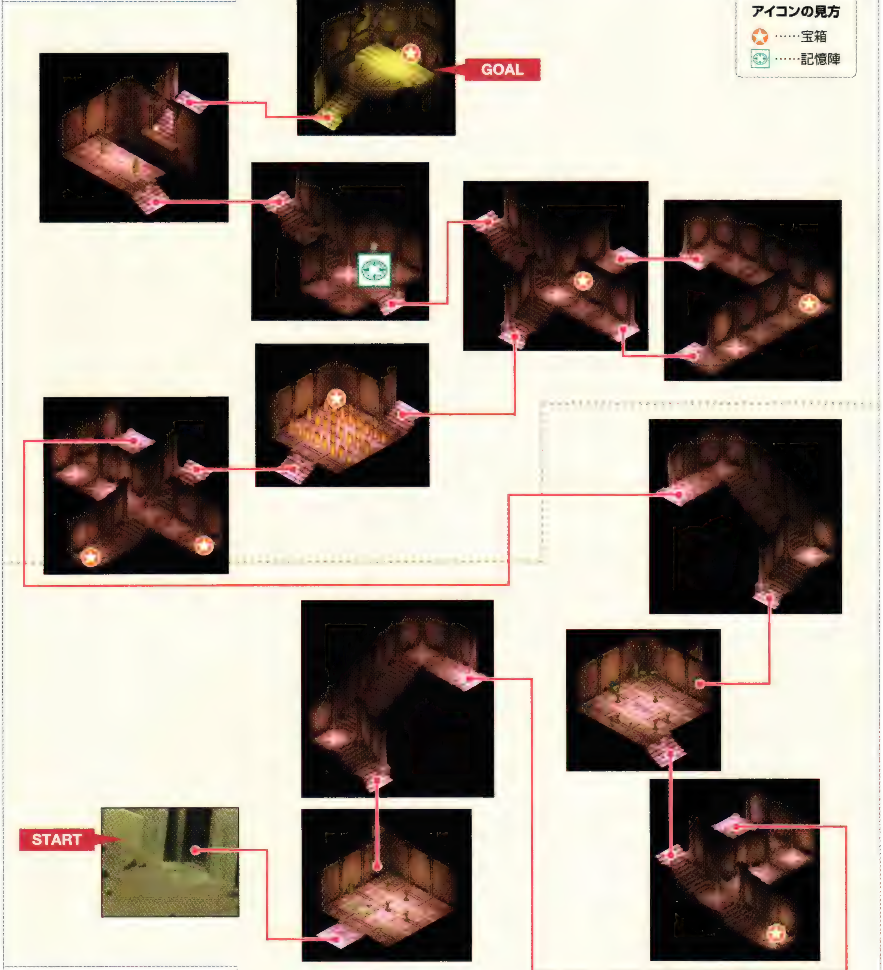
Navigate フェニアの聖殿全景

Shrine of Fenia Complete View

トラップ 炎の仕掛けを解除して進もう

この塔の仕掛けは主に2種類。1つは火の玉を目的地まで飛ばす仕掛け。もう1つは、スイッチを押して炎を消していくものだ。特に前者は、反射する方向を計算する必要がある。パズルを解く要領で挑もう。

フェニアの聖殿2 ▶P.252



フェニアの聖殿1 ▶P.250

フェニアの聖殿 1

Flow Chart

STEP 1 スイッチで矢印を動かして着火

最初の部屋では、まず1のスイッチを押すと、赤い矢印が燭台の方を向く。あとは下の方にある着火ポイントに向けて火のフォルスを発射すれば仕掛けを解除できる。

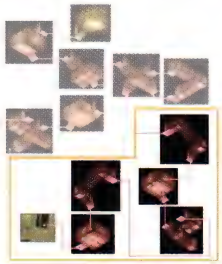
■スイッチの位置

STEP 2 スイッチを順に切り替える

次の仕掛けの部屋では、まず下図のスイッチ1が押されている状態で着火する。そして、炎が1つ目の青い矢印を通過したら2を、2つ目の青い矢印を通過したら3を押して、赤い矢印の向きを変える。途中で炎のスピードが上がるので、すばやく確実にスイッチを押すこと。

■スイッチの位置

P.252へ



フェニアの聖殿全景

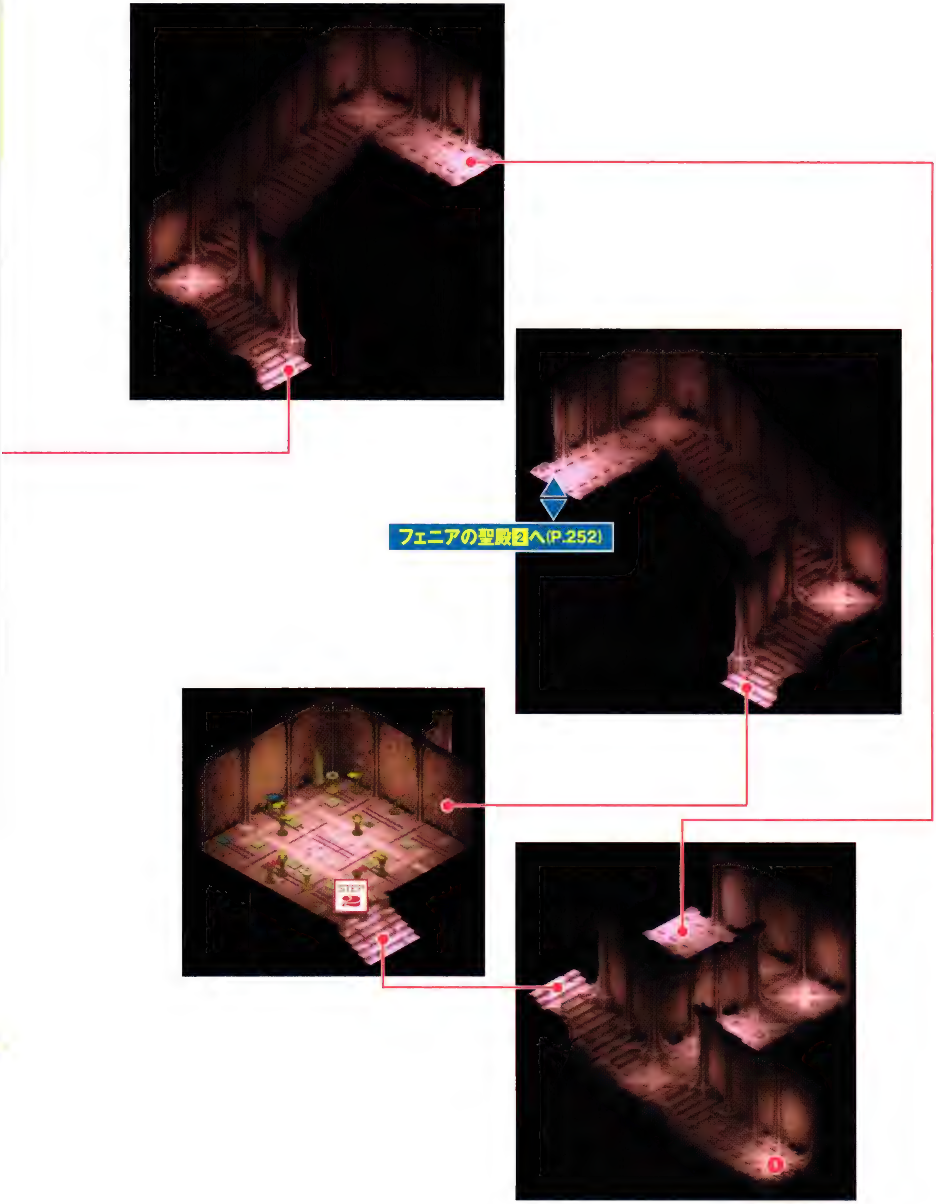
Shrine of Fenia
Complete View

アイテムリスト

1 ブラーヴァス

START

Chapter 3 シナリオ


フェニアの聖殿2へ(P.252)
STEP 2

フェニアの聖殿 2

Shrine of Fenia

Flow Chart

STEP 3 最初の赤いスイッチを押す

3つ目の仕掛け部屋では、「いつわりの炎(勢いの弱い炎)」を火のフォルスで消して進んでいく。火のフォルスを当てる順番と、スイッチの操作は以下のとおり。まず、1と2の炎を消して、Aのスイッチを踏む。炎の配置が変わったら、3と4の炎を消して、Bのスイッチを踏む。そして、5~8の炎を消せば、先へ進んでから階段の前に出られる。ちなみに、「ラベンダー」の宝箱を回収するには、石碑を調べるなどして体力全快の状態から、宝箱の周囲にある4つの炎をすべて消せばいい。

■いつわりの炎とスイッチの位置

STEP 4 台座の右を狙って炎を連射

最後の仕掛けは、敵が対岸の台座にぶつかるように、炎のフォルスで誘導するというもの。台座の少し右を狙って連射していれば、すぐに敵が突っ込んできて光の橋が出現する。

STEP 5 フェニアから火の力を授かる

ついに聖獣フェニアのもとについたヴェイグたち。マオはその力を認められ、火の力を授かる。これにより奥義「ブレイジングハーツ」を習得可能になるのだ。さらに、称号「記憶喪失の少年」を失って、代わりに「創られし者」と「炎の子」を取得する。

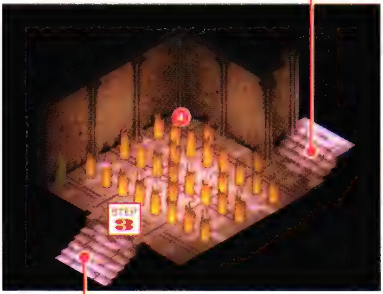
ピピスタへ ▶P.254

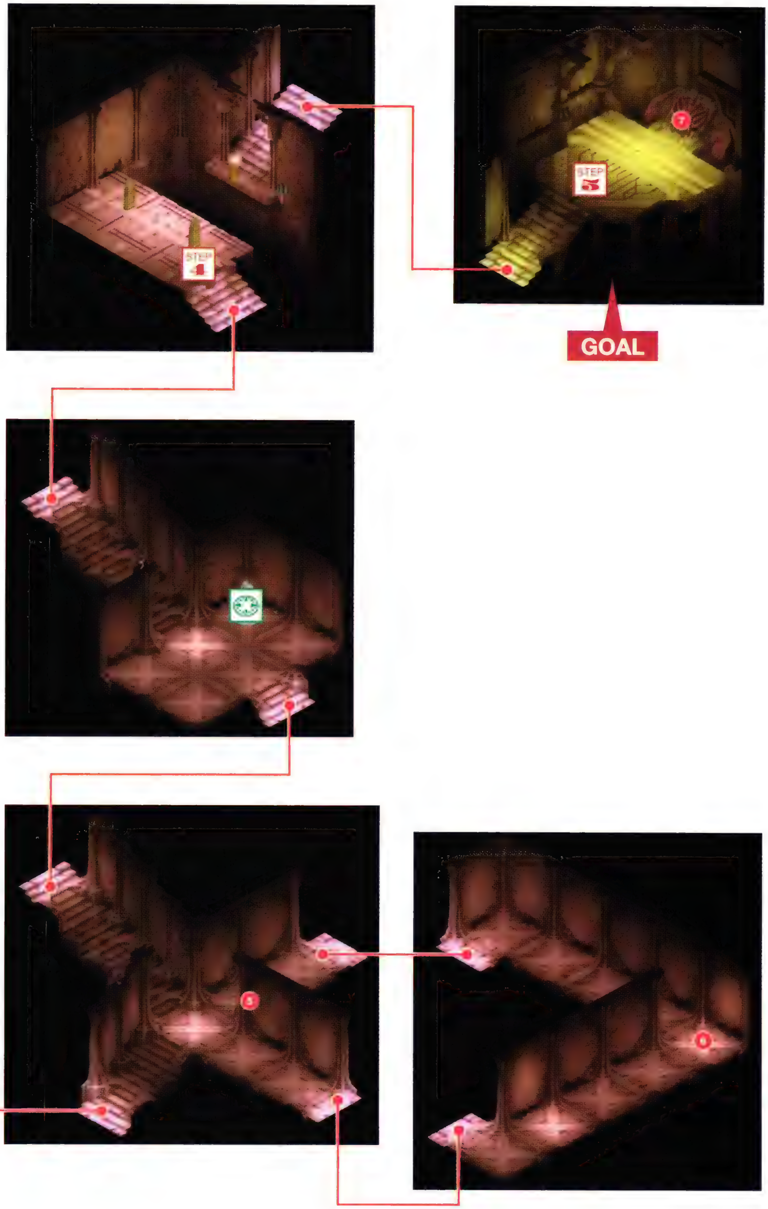
フェニアの聖殿全景

Shrine of Fenia
Complete View

アイテムリスト

- 2 ライフボトル
- 3 ポイズンチェック
- 4 ラベンダー
- 5 アップルグミ
- 6 キュラーバ
- 7 ブェーロステル(フェイズ35以降)




STEP 4
STEP 5
GOAL

PHASE 35

Town | Dungeon

ピピスタ～ポクナン大橋

STORY 火の聖獣フェニアの力を手に入れ、ハックの行方を追う一行。しかし、その過程でラジルダにおけるヒューマとガジュマの大きな抗争の渦に巻き込まれるのだった。

ACCESS
ポクナン大橋はラジルダの北東に約120歩ほど歩いたところにある。ゼレン湿原に出たら、イーフォンの聖殿とは反対方向の北に向かおう。

Pipista - Great Pokunan Bridge

Flow Chart

ピピスタ

STEP 1 広場1 酋長にハックの居場所を聞く

フェニアに聞いた次の聖獣の居場所を、くわしくハックに尋ねようとするが、彼はラジルダにもどっていた。

EVENT アガーテが救助される

場面が切り替わり、アガーテが海岸で目覚めるシーンになる。衰弱したアガーテは、偶然通りかかったイゴルによって救助されるのだった。

ラジルダ

EVENT 逃げるハックを目撃する

ヴェイグたちは街に入ってすぐにハックを見かけるが、誰かに追われているらしく、どこかに逃走してしまう。ハックを探して話を聞こう。

STEP 2 路地 ガジュマにハックの行方を聞く

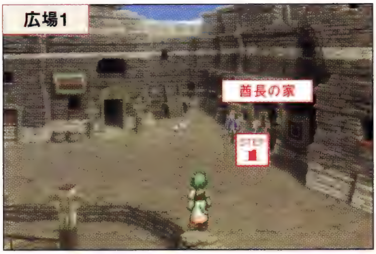
STEP 3 ガジュマ地区2 フォグマにハックの行方を聞く

EVENT イーガのたくらみ

救助されたアガーテはイゴルの家のベッドで目覚める。ちょうどそこにイーガが帰宅し、かくまっていたハックを連れ、どこかへ行ってしまう。

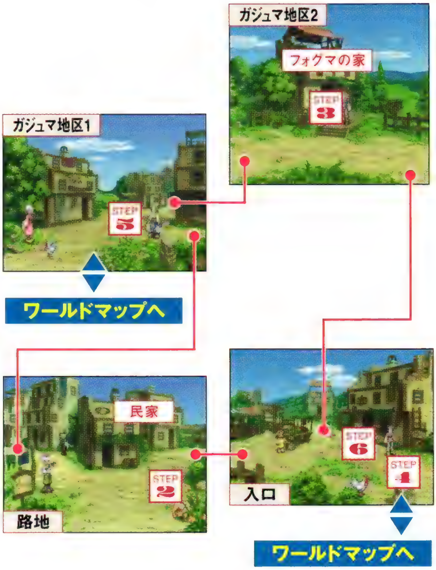
P.255へ

ピピスタ



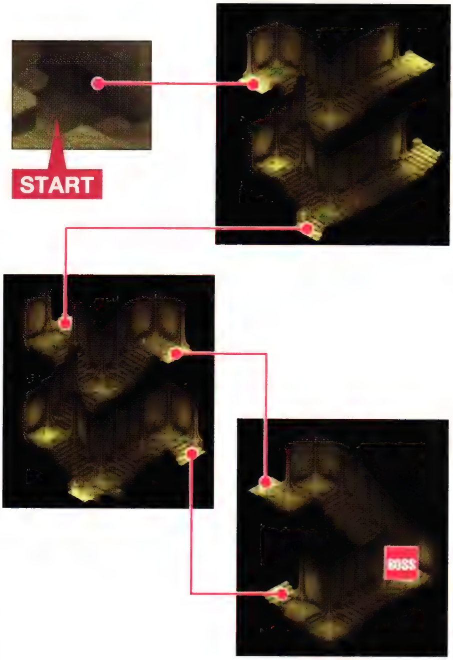
※ ショップデータはP.243を参照。

ラジルダ



※ ショップデータはP.229を参照。

イーフォンの聖殿



ポクナン大橋

Flow Chart

STEP 4　入口　イゴルにハックの行方を聞く

イーフォンの聖殿

BOSS　バイラス

イーガとともにイーフォンの聖殿に向かったハックが、バイラスに襲われている。いずれも、以前ここに登場した敵（P.236参照）なので、弱点の光属性を突けば楽勝だ。ハックを救助したら、傷の手当てをするためにいったんラジルダにもどろう。

ラジルダ

STEP 5　ガジュマ地区1　争いを止めにいく

イーガが闇の力を取りにいったことで、ガジュマとヒューマの争いは激化。そこにミルハウスト率いるカレギア軍が登場し、暴動を鎮圧する。

STEP 6　入口　宿屋でハックに情報を聞く

暴動が収まったら、宿屋の2階にいるハックに会いにいこう。そして、次の聖獣のいる場所である「雲海にそびえし塔」について尋ねるのだ。

宿屋を出るとサレが登場。人の心を本気で叩き潰すと捨て台詞を吐いて去っていく。

ポクナン大橋

STEP 7　兵士に通行証をもらう

橋の警備をしていたガジュマは、以前ユージーンに訓練を受けた兵士だ。彼から「通行証」をもらえば、以降は無条件で橋を通過できる。

キョグエンへ　▶P.256

PHASE 36 ～風雅宮～

Town | Dungeon

キョグエン

ACCESS

キョグエンはボクナン大橋のすぐ北にあるが、直進ではたどり着けない。いったん東に渓谷を抜け、そこから北西に進んで小高い丘を上がっていこう。だいたい60歩ほどの距離だ。

STORY ラジルダの争いは、カレギア軍によって鎮圧された。一行はハックから「雲海にそびえし塔」と思われる「幻の庭」の情報を得て、キョグエンへと向かった。

Kyogen

タウン Town Information 紅葉と札束が乱舞する街

東大陸の中緯度帯に位置する紅葉が美しい街で、観光名所として有名。住民は皆裕福。心にゆとりがあるせいか、ほかの街のようなガジュマとヒューマのあいだの対立は見られない。この街を支配しているのは、世界一のお金持ちと噂されるワン・ギンという人物。ワン・ギンの屋敷で行われるオークションでは、世界中の珍品や名品が出展され、莫大な利益を生んでいる。しかし、そうした理由でワン・ギンが大きな顔をしていることを、疎ましく思っている住民がいるのも確かだ。

ここには古くから「天高く雲を見下ろす幻の庭に大いなる宝は眠る」という言い伝えがある。

要注意エネミー Special Attention パラライチェックでマヒ予防

植物と昆虫のバイラスが多く出現する。そのなかでも要注意なのは、マヒの追加効果を持つヴェスパ。必ずキョグエンで売っている「パラライチェック」を装備して戦うこと。また、キョグエン周辺の敵はヴェスパ以外にも、飛び道具を持っていたり、ガードが堅かったり、背が低かったりと、ひと癖もふた癖もあり、とにかく戦いづらい。周辺の森は敵の出現率がかなり高いので、経験値やガルド稼ぎが目的でないなら、「ホーリィボトル」を使って出現率を抑えた方がいい。

ヘリアントは攻撃力の高い導術「クラスターレイド」をよく唱えてくる。真っ先に倒そう。

エネミーデータ Enemy Data

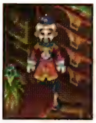
参照ページ▶P.396

エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
ヴェスパ	5155	地	―	風	―	バナナ マッスルパール	針を飛ばす 攻撃にマヒの効果あり
フィオトラス	1674	地	―	風	―	タマゴ ブレッド	味方RG一定以下時防御 体当たりする
ヘリアント	6581	風	―	地	―	リンゴ メディカルパール	クラスターレイドを唱える 種を飛ばす
ボルティーブ	7476	―	―	―	―	ホーリィボトル ロートリキッド	味方RG一定以下時防御 攻撃力が高い
ライプフラクト	4628	―	―	―	―	バーストボトル チャージオニキス	HPが減ると破裂する 背が低い

人物 Person

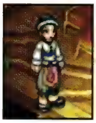
アガーテ

ラジルダからキョグエンに来る途中、バイラスに襲われていたところをワン・ギンに助けられるが、その結果オークションに出されてしまう。



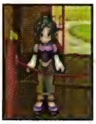
ワン・ギン

キョグエンの支配者といえる存在で幻の庭を知る。「お金で買えない物はない」が信条。



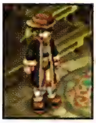
クウ・ホウ

ワン・ギンの腰巾着。だが、内心ではワン・ギンを嫌悪している。



ファム

王の盾に誘拐され、クレアとともにカレギア城に捕らわれていた女性。



フランツ

世界7大まぼろしのひとつ「幻の庭」を追ってキョグエンまでやってきた冒険家。

施設 Institution

オークション会場

ワン・ギンが主催するキョグエンの名物イベント。出品される珍品や名品を目当てに世界各地から客が訪れる。

Shop Data

道具屋 Item Shop　雅々

アイテム名	種別	価格
ピーチグミ	道具	500
グレープグミ	道具	2000
ライムグミ	道具	800
パナシーアボトル	道具	200
リキュールボトル	道具	400
バーストボトル	道具	600
ライフボトル	道具	800
ホーリィボトル	道具	300
ダークボトル	道具	300

装飾屋 Ornament Shop　雅々

アイテム名	種別	価格
ブレイクトパーズ	宝石	4283
マイティトパーズ	宝石	4356
リカバートパーズ	宝石	4477
チャージトパーズ	宝石	4259
ピヨハントパーズ	宝石	4428
ポイズンチェック	護符	1500
ディレイチェック	護符	1500
パニックチェック	護符	2000
パラライチェック	護符	2000
フレアリスト	護符	2500

食材屋 Food Shop　満福商店

アイテム名	価格
イチゴ	72
キウイ	56
タマネギ	28
チーズ	60
トマト	20
ニンジン	24
パスタ	100
バナナ	68
ビーフ	96
リンゴ	68

宿屋 Inn　青狼酒家

料金 200

お買い得情報　チェック系が充実

キョグエンには武具を売る店はないが、その代わり食材屋と装飾屋の品ぞろえには目を見張るものがある。なかでも、装飾屋に売られている「パラライチェック」は、キョグエン周辺の敵に有効なうえ、これから先でも活躍する優秀な護符だ。ぜひとも4つは買っておきたい。

キョグエン

Flow Chart

STEP 1 建物 民家でおじいさんと話す

STEP 2 路地 宿屋でフランツと話す

STEP 3 屋敷前 屋敷でワン・ギンと会う

幻の庭の情報と引き替えに、ワン・ギンはオークションに出す品を警護するように依頼してくる。まずはオークションが始まるまでのあいだに、フランツに報告しに行くのだ。

STEP 4 路地 宿屋でフランツに報告

STEP 5 屋敷前 客を案内する

今度はオークションの客の案内を依頼される。客は全部で3人。ヴェイグのほかに2人を選んで客を迎えに行くのだが、ガジュマが嫌いな客もいるためユージーンははずすこと。

連れて行くキャラクターによってスクリーンチャットが変化するので、試してみよう。

STEP 6 屋敷前 屋敷内でガジュマの娘と話す

客を全員案内すると、オークション会場が何者かに襲われてしまう。奥の部屋にいるガジュマの娘の話では、客に偽装した盗賊団が襲撃し、クレアがさらわれたらしい。街の入口でフランツから盗賊団の行方を聞いたら、すぐに追いかけよう。

キョグエン近郊の小屋へ▶P.260

① フルーツチーズ ▶P.438

所在：宿屋・食材屋の蒸し器の中
効果：HP回復50%／RG－10／FG三つ全快

② みそおでん ▶P.439

所在：フェイズ48以降、おじいさんから50000ガルドで買う※
効果：HP回復75%／RG+10／戦闘開始30秒後にHP+30%

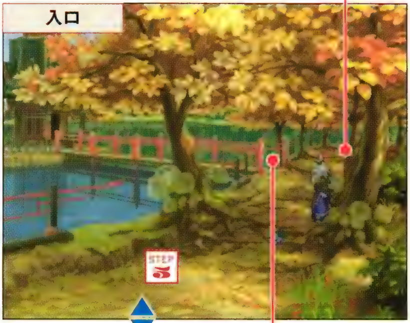
※サブイベントの進行中など、一定条件下では取得できないことがある。

Chapter 3 シナリオ

サブイベント 17 ドネルふたたび ▶P.363

時期：フェイズ44～

内容：登山洞で戦ったドネルと再会



ワールドマップへ

PHASE 37

Town | Dungeon

キョグエン近郊の小屋～キョグエン

STORY 幻の庭情報の交換条件としてオークション会場の警備をしていたヴェイグたちだが、盗賊団にクレアをさらわれてしまう。6人はすぐさま盗賊団のあとを追った。

ACCESS

キョグエンから東に向かうこと約40歩。一段低くなった森の中にキョグエン近郊の小屋がある。途中で盗賊団と遭遇するので準備しておこう。

Kyogen Hostel - Kyogen

Flow Chart

フィールドマップ

BOSS **盗賊団・団長＆盗賊団**

キョグエンから東に向かうと盗賊団と戦闘になる。攻撃がすばやいので、しっかり防御を固め、導術の援護射撃を待って攻撃するようにしよう。

キョグエン近郊の小屋

STEP 1 **クレアを助ける**

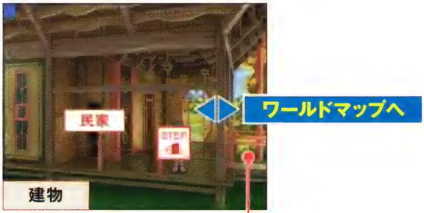
ヴェイグたちはキョグエン近郊の小屋で、さらわれたクレアを発見する。しかし、一緒にさらわれたと聞いた隣の部屋にいた女性（アガーテ）は小屋にはいなかった。無事、クレアを救った一行は、クレアをかどわかそうとしたワン・ギンをこらしめて「幻の庭」の情報を聞くべく、ふたたびキョグエンへともどる。

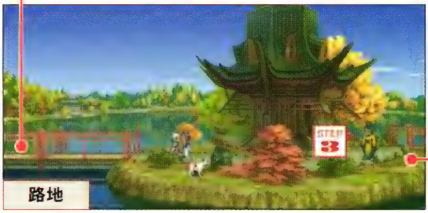
クレアは隣の部屋の女性は一緒ではないという。いったいアガーテはどこに……？

P.261へ

フィールドマップ

キョグエン





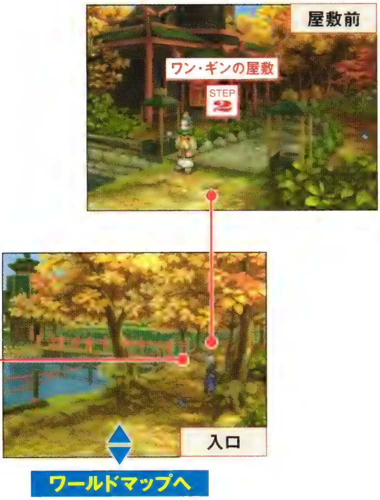
Chapter 1
Chapter 2
Chapter 3 シナリオ
Chapter 4
Chapter 5
Chapter 6

エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶P.397

エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
B 盗賊団	8310	−	−	−	−	−	特定攻撃後に防御 動きがすばやい
B 盗賊団・団長	11240	−	−	−	−	−	動きがすばやい 攻撃力が高い

キョグエン近郊の小屋



※ ショップデータはP.257を参照。

Flow Chart

STEP 2 屋敷前 ワン・ギンの屋敷に入る

クレアの件を金で謝罪しようとするワン・ギンを、ヴェイグは怒りのあまり殴ってしまう。ワン・ギンからは情報を聞けなくなったが、クウ・ホウからノルゼンに幻の庭を知っている人がいると教えてもらえる。

ノルゼンに向かう前に、フランツにも幻の庭の情報を教えてあげよう。

STEP 3 路地 ガジュマの娘にお礼を言われる

STEP 4 建物 フランツに幻の庭の情報を教える

ノルゼンへ ▶P.262

CHECK!

粉を渡して武器をゲット

STEP4のあと、ふたたびキョグエン近郊の小屋に行くと壺焼き職人がいる。彼に「ダークパウダー」などのパウダー系アイテムを渡すと、1つ目でティトレイの武器「ユワンヤン」、2つ目でヒルダの武器「セイロスタ」をもらえるのだ。特に、ユワンヤンはこの時点ではかなり強いので、もらっておきたい。

1 2 Chapter 3 Scenario 4 5 6

PHASE 38 ～白銀郷～

ノルゼン

ACCESS

まずはキョグエンから西に進み、せまい谷を抜ける。そのあとひたすら北上して分かれ道を左に行くと、めざすノルゼンが見えてくる。距離にして約150歩、かなりの長旅だ。

STORY クレア誘拐の謝罪を金ですませようとしたワン・ギンに、ヴェイグの鉄拳が炸裂。クウ・ホウから幻の庭の情報を教えてもらったヴェイグたちは、一路北の大地をめざす。

Nolzen

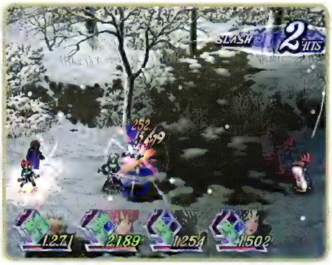
タウン Town Information 雪が降り積もる北方の街

東大陸の北海に面した雪の降り積もる街。グミやジャムといった保存食の種類が豊富で、冬の長いこの地方ならではの特徴となっている。寒い地方だけに、「ビーフ」「トマト」「ジャガイモ」などをふんだんに使った、体が温まる「ボルシチ」が住民の定番メニューだ。また、街はずれの港では、ベルサスやミナールといった西大陸の港町への船が出ていたが、最近では種族間の対立の波が押し寄せ、軍によって閉鎖されている。

スールズ周辺と同様に、ここノルゼンの近くにも、愛らしさで人気が高いマフマフが生息する。

要注意エネミー Special Attention ヒルダとマオのダブル導術で攻める

寒冷地に生息しているだけあって、4種類の敵のうちサルティペンギンとネゴーモの2種類が火属性に弱い。前衛に「フレアリスト」を装備させ、マオに「バーンストライク」を連発させると効率よく敵を倒せるだろう。ヒルダをメンバーに入れるなら、どの敵にも通用する「シャイニングレイ」を使おう。なお、アニーを入れると戦闘が長引き、かえってピンチになる可能性が高い。ここでは攻撃力を重視してヒルダを入れるのがオススメ。



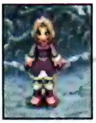
ジルヒル以外は動きが遅いため、これさえマークしていれば詠唱をジャマされずにすむ。

エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶P.397

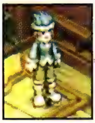
エネミー名	HP	弱点	耐性	半減	防御	アイテム	特徴
サルティペンギン	9569	火	－	水	－	タマネギ フィートパール	防御しない 体当たりしてくる
ジルヒル	4716	－	風	－	－	ジャガイモ チキン	防御しない 群れで出現する
ドラスティル	9569	－	－	－	－	ビーフ マッスルオニキス	攻撃力、HPが高い ライン移動効果のある攻撃を持つ
ネゴーモ	7375	火	地	水	－	トマト ヴィオレットリキッド	フリーズランサーを唱える 腕が地中をワープする

人物 Person



レベッカ

カレギア城に捕らえられていた女の子。アガーテ女王の行動を疑問に思っている。



若い男

ヴェイグたちに幻の庭の情報を教えてくれるが、うさんくさいオーラを放つ。

施設 Institution

人魚像

美しいヒトの上半身と魚の下半身を持つ人魚像。広場に立てられており、待ち合わせ場所によく使われる。

Shop Data

武器屋 Weapon Shop　硬きツララ

アイテム名	装備者	価格
グラディウス	ヴェイグ	4745
エストック	ヴェイグ	6200
ジャグナ	マオ	3480
ミスリルトンファー	マオ	4425
スコーピオン	ユージーン	4110
トライデント	ユージーン	5315
ホーリィスタッフ	アニー	3795
ムーンセプター	アニー	4870
バグナウ	ティトレイ	4425
シルバーアームズ	ティトレイ	5755
ホーリィカード	ヒルダ	3160
シルバーカード	ヒルダ	6640

装飾屋 Ornament Shop　極光の結晶

アイテム名	種別	価格
フィートトパーズ	宝石	3751
ヒールトパーズ	宝石	3993
フォルストパーズ	宝石	4041
ネイチャートパーズ	宝石	4598
ミスティトパーズ	宝石	4840
ポイズンチェック	護符	1500
ディレイチェック	護符	1500
パニックチェック	護符	2000
パラライチェック	護符	2000
ウイークチェック	護符	2500
アースリスト	護符	2500
フレアリスト	護符	2500

食材屋 Food Shop　ママのスープ

アイテム名	価格	アイテム名	価格
イチゴ	72	トマト	20
キウイ	56	ニンジン	24
ジャガイモ	24	バナナ	68
タマネギ	28	ビーフ	96
チーズ	60	リンゴ	68

防具屋 Armor Shop　極光の結晶

アイテム名	装備者	価格
スターアーマー	ヴェイグ	2635
ミスリルアーマー	ヴェイグ	5535
クリスタルジャケット	マオ	3690
ウィッチジャケット	マオ	4795
スターメイル	ユージーン	3160
ミスリルメイル	ユージーン	4060
クリスタルクローク	アニー	3425
ウイッチクローク	アニー	4425
スタープレート	ティトレイ	2900
ミスリルプレート	ティトレイ	3690
クリスタルローブ	ヒルダ	3955
ウイッチローブ	ヒルダ	5165

道具屋 Item Shop　ゆきだるま

アイテム名	種別	価格
ピーチグミ	道具	500
グレープグミ	道具	2000
ライムグミ	道具	800
パナシーアボトル	道具	200
リキュールボトル	道具	400
バーストボトル	道具	600
ライフボトル	道具	800
ホーリィボトル	道具	300
ダークボトル	道具	300

宿屋 Inn　だんらんの館

料金 200

ノルゼン

Flow Chart

STEP 1 路地1 民家1で男から情報を得る

幻の庭について聞き込んでいると、民家の男からノルゼンの北東にあるネレグの塔の情報を聞ける。民家を出るとユージーンが疲労で倒れるので、彼を宿屋で休ませよう。

STEP 2 広場 宿屋でユージーンを休ませる

STEP 3 南門 フォルスキューブが反応

宿屋で休んでいると、ユージーンが外出したあとにフォルスキューブが激しく反応する。その反応を追って街の外に出ると、興奮したユージーンがバイラスの群れを蹴散らしていた。ユージーンと合流し、宿屋に泊まったら、ネレグの塔へ向かおう。

フォルス反応の原因はユージーンだった。このあと自動的に宿屋に泊まり、全快する。

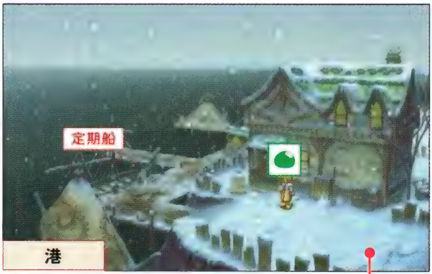
ネレグの塔へ ▶P.266

CHECK! 小屋でミニゲームが遊べる

ネレグの塔近くの小屋では、ネレグの塔攻略後にミニゲームができる。ただし、ボリュームはかなりのものなので、あと回しにしてもいい。

小屋と塔のあいだに「オーロラ」がある。ついでに発見しよう。

ノルゼン



ネレグの塔近くの小屋

ミニゲーム 03 パニックドリーマー ▶P.370

時期：フェイズ40～
内容：多彩なアイテムを使ったアクションゲーム

ボルシチ ▶P.438

所在：民家3にある鍋の中
効果：HP回復50%／RG+9／一分間凍結防止

PHASE 39

Town | **Dungeon**

ネレグの塔

STORY 聖獣がいると思われる天高くそびえる塔の情報を入手した一行は、北の大地を進み塔に足を踏み入れる。一行を待ち受けている声の主は、果たして何者か……。

Tower of Nereg

ACCESS

ネレグの塔はノルゼンの北東135歩のところにある。ノルゼンを出たらまず東に向かい、北上する。そのあとで分かれ道を右に進み、ひたすら歩くとネレグの塔が見えてくる。

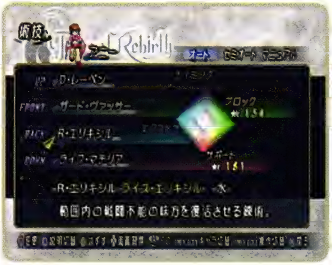
事前準備 Preparation 回復アイテムを多めに用意

ネレグの塔はノルゼンから遠く離れた場所にあり、「ホーリィボトル」を使わないと、かなりの戦闘をこなしたうえで塔に入ることになる。塔の中ではボス戦が続くため、回復アイテムを多めに購入しておこう。

塔へ向かう途中には食材調達施設がある。ここで食材も最大数まで購入しておけば万全だ。

要注意エネミー Special Attention 強敵3体は最優先で狙え

「ガスティーネイル」などの導術を使うマスナップ、防御が固くなかなか倒せないヴィザックシールド、HPが減ると攻撃が強力になるシンアラーネオが強敵。まずは導術を詠唱するマスナップから狙おう。



オート操作の仲間はよく戦闘不能になるので、アニーの「R・エリキシル」が頼りになる。

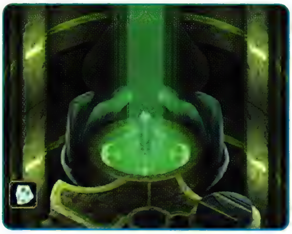
エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶P.397

エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
ヴィザックシールド	1720	光	―	闇	―	イチゴ リキュールボトル	アーチシェイドを唱える 味方RG一定以下で防御
シンアラーネオ	7708	―	地	―	闇	ピーチグミ ネイチャーオニキス	ジャンプ攻撃をする 攻撃に恐慌の効果あり
ノクトファルク	5521	地	風	―	―	タマゴ ライフパール	貫通する体当たりが強力 術攻撃力減少の追加効果
フィズシェルド	4591	風	―	地	―	バーストボトル プロテクトオニキス	他ラインからの体当たり マイナス効果の弧法陣
マスナップ	8054	地	―	風	―	ライムグミ メディカルオニキス	風属性の導術を使う 移動が遅い
B ステルコーブ	11131	―	地	―	―	バーストボトル プロテクトオニキス	ライン移動しない 高RG時は連続攻撃をする
B アルバスト	8734	―	風	―	―	ピーチグミ マイティオニキス	つねに上空を飛ぶ 急降下攻撃をしてくる
B ボルード	6136	―	―	―	―	パナシーアボトル ミスティオニキス	地面に潜って移動する 攻撃に恐慌や鈍足の効果
B ギンナル(暴走)	8720	―	―	―	―	エストック ネイチャートパーズ	ほぼのけぞらない リーチがやや長い
B ドルンブ(暴走)	10542	―	―	―	―	セージ ウッチャリグミ	ほぼのけぞらない 体当たりをしてくる
B ユシア(暴走)	8420	―	―	―	―	エリクシール 術錬石	ほぼのけぞらない 奥義を直接唱える

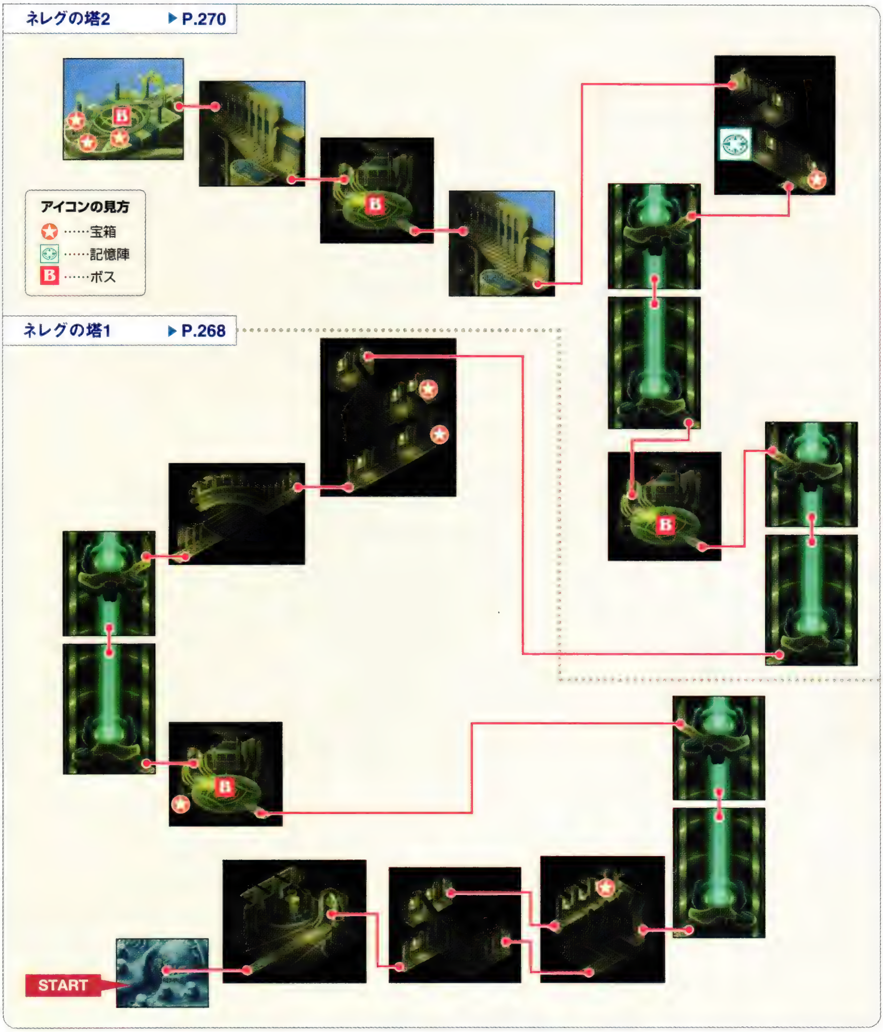
Navigate ネレグの塔全景

Tower of Nereg Complete View



トラップ 仕掛けはなく一直線

トラップはいっさいなく、ルートも一本道だ。迷う要素がほとんどないので、宝箱を回収しつつ奥をめざそう。エレベーターのような装置は、中央に立つと自動的にフロア移動できる仕組みだ。



ネレグの塔 1

Flow Chart

STEP 1 宝箱を回収

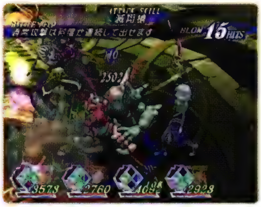
最初の分かれ道はいったん左へ行き、宝箱を回収しておこう。

STEP 2 エレベータで上の階層へ

エレベータ装置の中心に立つと、上の階層へ移動する。

BOSS 1 部屋で待ちかまえる敵を倒す

この部屋に入ると、ステルコーブ3体と強制的に戦闘になる。この敵は高い攻撃力と防御力を持つが、動きは鈍くライン移動を行わない。1ラインに1体ずつしかいないので、仲間全員が1ラインに集まるように作戦を設定して、1体ずつ集中攻撃で倒していけば簡単に勝てるはずだ。



隊列で全員を1ラインに配置し、戦術を「目の前の敵を狙え」に設定すればいい。

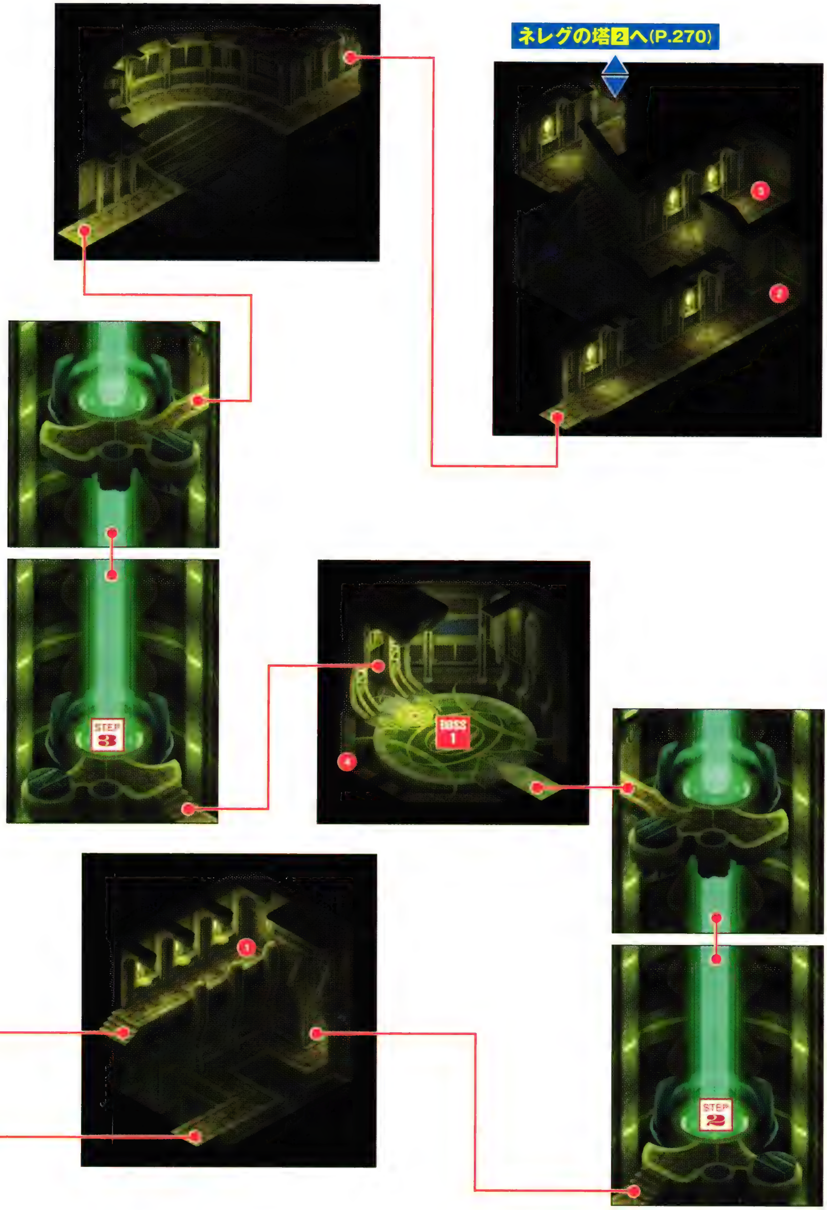
STEP 3 エレベーターでさらに上へ

P.270へ

ネレグの塔全景
Tower of Nereg
Complete View

アイテムリスト

1. ヒュペリオン
2. ウィークチェック
3. サニーレイン
4. チェンクンチェ(フェイズ40以降)


ネレグの塔2へ(P.270)
STEP 3
BOSS 1
STEP 2

ネレグの塔 2

Tower of Nereg

Flow Chart

BOSS 2 部屋で敵を倒す

アルバスト4体との強制戦闘。攻撃力は高めだが防御力が低く、通常戦闘と大差なく戦える敵だ。

STEP 4 エレベーターで上の階層へ

BOSS 3 部屋の敵を倒す

この部屋ではポルード6体と戦闘になる。数は多いが各個体の能力は低い。普通に戦っても勝てるはずだ。

BOSS 4 ギンナル&ユシア&ドルンブ

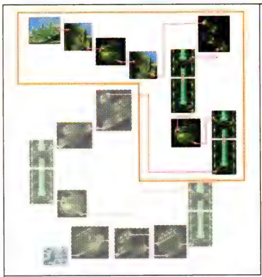
頂上で待っていたのはサレ。情報はヴェイグたちを誘い込むためのデマだったのだ。ここでは、サレに操られて暴走した漆黒トリオと戦闘になる。3人とも鋼体状態のため、ユシアの詠唱を止められないことが最大の問題だ。前衛を操作して特技を連発し、ユシアを最優先で倒そう。ユシアの次はHPが少ないギンナルがオススメ。ドルンブは強力な攻撃を行わないので、あと回しでもいい。

ユシアは「ブラッディクロス」や「エイミングヒート」などの強力な導術を詠唱してくる。

STEP 5 戦闘後に塔を発見する

戦闘後、西のベオ平原のあたりに塔を発見する。その塔に向かうため、一度ノルゼンにもどろう。

ノルゼンへ ▶P.272

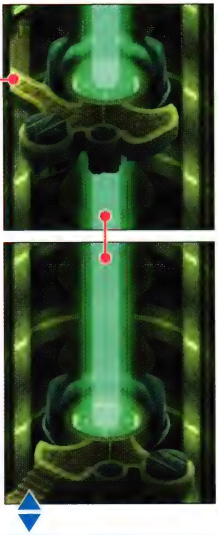


ネレグの塔全景

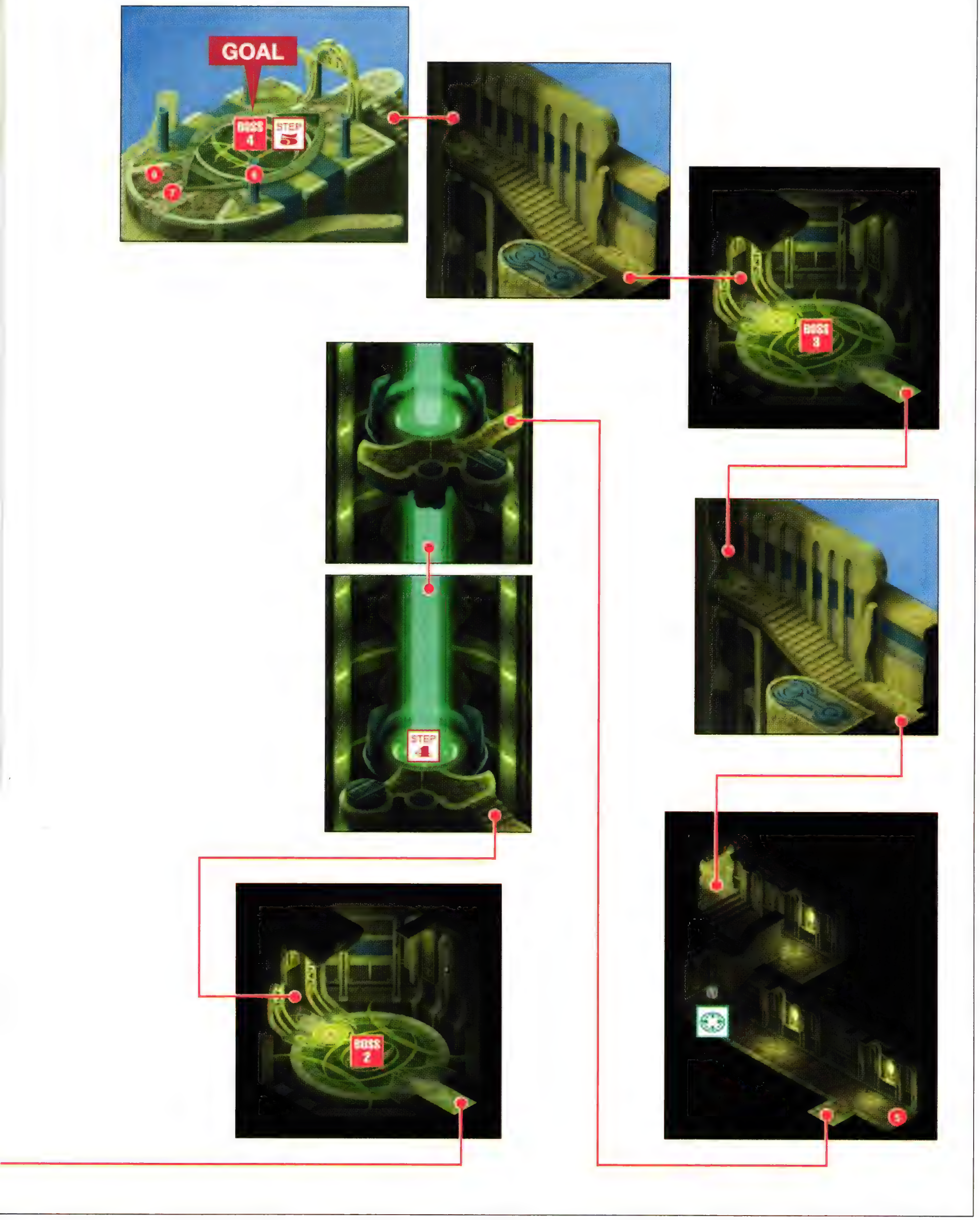
Tower of Nereg
Complete View

アイテムリスト

- 5 アワーグラス
- 6 アップルグミ
- 7 メンタルトパーズ
- 8 アースパウダー



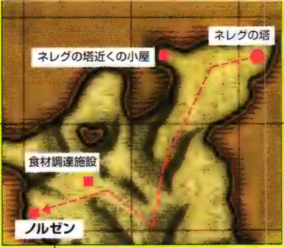
ネレグの塔1へ(P.269)


GOAL
BOSS 4
STEP 5
BOSS 3
STEP 4
BOSS 2

PHASE 40 ～白銀郷～

ノルゼン

Nolzen



STORY ネレグの塔で待っていたのは、聖獣ではなくサレだった。サレを退けた一行は、ベオ平原の方角に塔を発見する。ベオ平原に行く船を求め、一行はノルゼンにもどる。

ACCESS

ネレグの塔からノルゼンへは来た道をもどればいいだけなので、迷うことはないだろう。しかし、なにしろ距離が離れているので、通常戦闘が面倒なら「ホーリィボトル」を使うといい。

Flow Chart

STEP 1 港 カレギア兵と話す

ノルゼンでは、ヴェイグたちがネレグの塔に行っているあいだに暴動が発生していた。暴動はカレギア軍によって鎮圧されたが、港は閉鎖されたままで足止め状態。そんなときに折りよくミーシャと再会し、キュリアが軍に呼ばれてノルゼンに来ていることを聞ける。ここは軍に顔の利くキュリアに船のことを頼もう。

STEP 2 広場 宿屋でキュリアと話す

STEP 3 北出口 キュリアを探す

軍に船のことをかけあいに行ったまま、キュリアがもどってこない。宿屋から出てキュリアを探していると、バイラスの群れに襲われて倒れた住人や兵士を発見する。けが人を宿屋と民家に運び込んだら、ヴェイグとアニーで重傷者の処置に向かう。

STEP 4 広場 宿屋の患者を看病する

宿屋に運び込まれた患者を治療していると、ミーシャがやって来て重傷の患者を診に行ってほしいと言う。

P.273へ

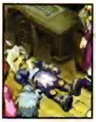
人物 Person

キュリア

ミナールの名医。カレギア軍の要請でノルゼンに来ている。

ミーシャ

宿屋で臨時の診療所を開いているキュリアを手伝う助手。



カレギア兵

重傷のガジュマの兵士。以前ユージーンに訓練を受けた経験がある。

※ショップデータはP.263を参照。

Flow Chart

STEP 5 南門 民家6の重傷患者のもとへ

重傷者のもとに駆けつけたアニーだが、ガジュマを治療することをためらっているうちに患者は息を引き取ってしまう。アニーが言うには、ヒルダの力があれば患者を蘇生できるかもしれないとのことだが……。

STEP 6 南門 民家3にヒルダを呼びに行く

STEP 7 南門 民家6で患者を蘇生

ヒルダの雷のフォルスで患者の心臓にショックを与えて、見事に患者の蘇生に成功した。この一件でアニーは「命に色はない」という言葉の意味を知り、種族を問わず患者を治療できるようになる。ほかの民家にいるけが人たちも治療しに向かおう。

STEP 8 ほかのけが人を治療する

民家6以外のすべての民家を回ってけが人を治療すると、軍から船の使用許可がおりる。港からフリーシップに乗れば、ベオ平原はすぐだ。

ウォンティガの聖殿へ▶P.274

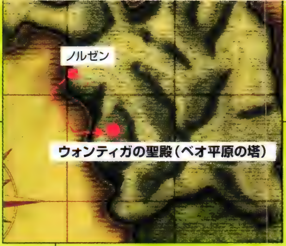
CHECK!

宿屋の主人からお礼が

STEP8のあと、宿屋の青年と世間話をすると、ヴェイグの防具「メンソアクルス」をくれる。

PHASE 41 ～ベオ平原の塔～

Town | Dungeon



ウォンティガの聖殿

STORY 船でベオ平原に渡った一行は、ついに「雲海にそびえし古の塔」へたどり着く。その中では、ウォンティガと名乗る聖獣が一行を待ちかまえていた。

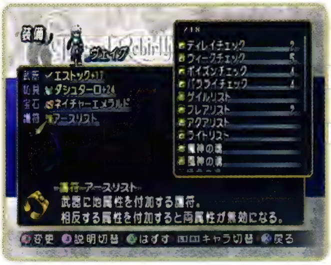
Shrine of Wontiga

ACCESS

ウォンティガの聖殿(ベオ平原の塔)は、ノルゼンの南に広がる山と海に囲まれたベオ平原にある。ノルゼンからフリーシップに乗って上陸しよう。

事前準備 Preparation 前衛にアースリストを装備

ここに出現する敵はすべて地属性が弱点になっているため、前衛に「アースリスト」を装備させておくと効率よくダメージを与えられるようになる。さらに、戦闘メンバーに地属性の導術「ストーンブレイク」が使えるヒルダを入れておくと、より戦闘時間を短縮することができるだろう。なお、ここにはボスこそいないが強力な攻撃をしてくる敵が多いため、各種グミや「ライフボトル」などの回復アイテム、料理のための食材をしっかりと用意してから出発してほしい。



地属性の術技を持たないヴェイグには、ぜひとも「アースリスト」を装備させておきたい。

要注意エネミー Special Attention 敵のRGに注意

ここで要注意なのは、RGが上がりやすく鋼体になりやすいバルプエッジと、「ゲイルスラッシュ」や「クロスウィンガー」といった強力な導術を使うグリットルだ。グリットルは詠唱時間が長いので、そのあいだに攻撃して止めてしまえばいいのだが、バルプエッジは倒す前にラッシュバーストすることが多く、回転攻撃で大きなダメージを受けてしまう。バルプエッジが赤くなったらライン移動でしのぎ、無敵時間をやりすごしてから攻撃しよう。弱点の地属性を突ければ理想的だ。

位置関係にもよるが、バルプエッジの回転攻撃は複数ヒットするため大ダメージになりやすい。

エネミーデータ Enemy Data

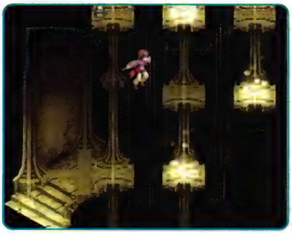
参照ページ▶P.399

エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
ガレプティック	9521	地	―	風	―	パナシーアボトル リカバーオニキス	攻撃に衰弱の効果あり 攻撃の出が早い
グリットル	7931	地	―	風	―	トマト ウッチャリグミ	風属性の導術を使う ライン移動しない
バルプエッジ	7931	地	―	風	―	ライムグミ ミスティトパーズ	攻撃に衰弱の効果あり 味方RG一定以上で防御
ブューアイ	6761	地	光	風	―	マインドパール ゲイルパウダー	風属性の導術を使う ビーム状の攻撃を放つ
マスナップ	8054	地	―	風	―	ライムグミ メディカルオニキス	風属性の導術を使う 移動が遅い

Chapter 1 2 3 シナリオ 4 5 6

Navigate ウォンティガの聖殿全景

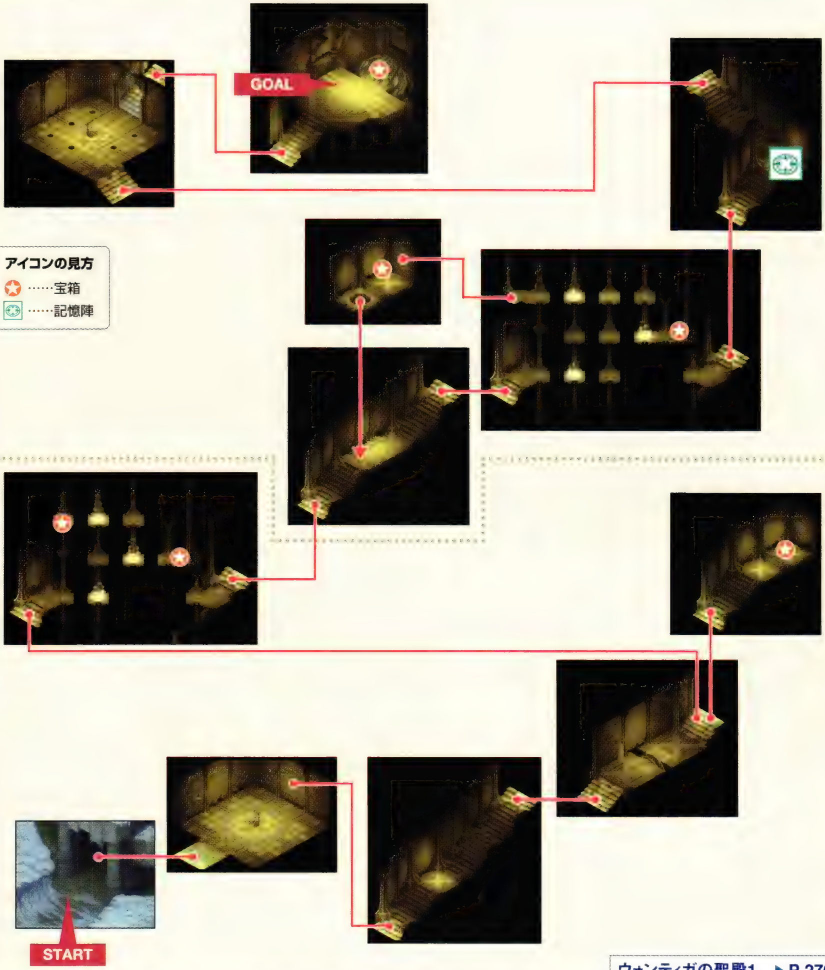
Shrine of Wontiga Complete View



トラップ 風に乗って飛ぼう

注意が必要な仕掛けは、風でジャンプの軌道が大きく変化する部屋だ。画面に風の流れが出るので、よく観察してタイミングを合わせよう。そのほかの仕掛けは、画面の指示どおり行動するだけだ。

ウォンティガの聖殿2 ▶P.278



アイコンの見方
……宝箱
……記憶陣

ウォンティガの聖殿1 ▶P.276

ウォンティガの聖殿 1 Shrine of Wontiga

Flow Chart

STEP 1 時計の数字の上を歩く

まず数字の中心にある像を調べてから、数字の上を「1から12まで」時計回りに順番に歩いていこう。そして、「時の流れを戻せ」と表示されたら、今度は「12から1まで」反時計回りに歩くのだ。成功すれば、壁が動いて階段が出現する。

STEP 2 水車を回す

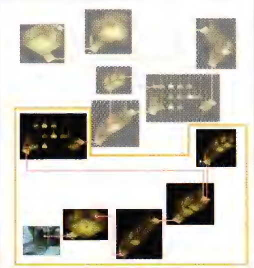
水車を回すルーレット風の仕掛けは、雨のフォルスで動かして赤で止めれば先へ進める。黄色は宝箱、白と黒はハズレなので無視していい。止めたい色が頂上に来たときに◎ボタンを押すと、その色で止まりやすいので、よく狙って押すこと。止めたあとは、助走をつけてジャンプで水車を飛び越えて先へ進もう。

すぐに役立つものが入っているわけではないが、取れるものは取っておくといい。

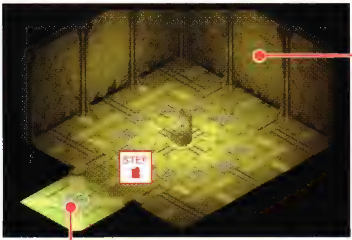
STEP 3 風に乗ってスイッチを押す

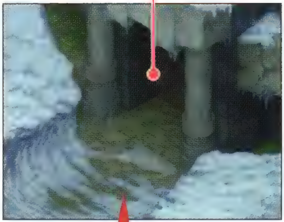
風に乗って上段に行き、スイッチを押してから下にもどってこよう。そして、3つのスイッチを押せば奥への道が開かれる仕組みだ。奥へ行く際は、風が止まったときを見計らってジャンプすること。

P.278へ

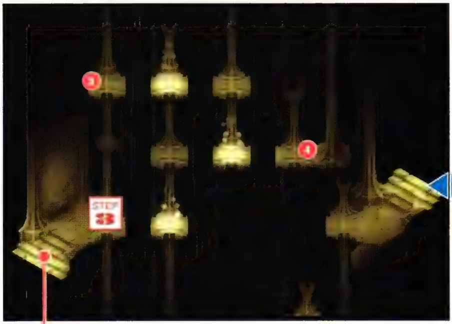


ウォンティガの聖殿全景
Shrine of Wontiga
Complete View





START



ウォンティガの聖殿2へ(P.278)

アイテムリスト

1. グリューンリキッド
2. ゲイルパウダー
3. カモミール
4. アーキュイバス

宝の部屋 ※

※ 水車を白、黒、黄で止めると宝の部屋に来るが、黄で止めたときのみ、宝箱が置かれている。また、黄はルーレット内に2つあり、それぞれ1つずつアイテムを入手できる。

ウォンティガの聖殿 2

Flow Chart

STEP 4 2つ目の風が吹き上げる部屋を突破

この部屋の突破方法はSTEP3とまったく同じ。上段に行くには風があるとき、それ以外は風がないときにジャンプすればいい。なお、最上段の左側は「アップルグミ」がある部屋につながっているが、落とし穴に落ちないともどってこれない。回り道なので不要ならパスしよう。

STEP 5 雨を降らせて炎を消す

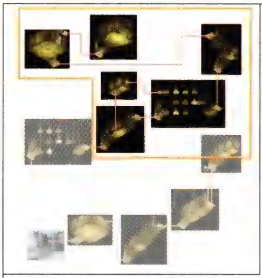
すべての赤い炎を、アニーの雨のフォルスで消せば道が開く。雨雲の大きさは◉ボタンを押している長さに対応しているので、広範囲の炎は雨雲を大きくして対応しよう。青い炎は完全に無視してかまわない。

急いで消さないと、新しい炎が発生してしまう。雨雲を大きくして、一気に消そう。

STEP 6 ウォンティガと会話

アニーへの試練は、ユージーンがドクター・バースを殺した事件の真相が語られるというもの。無事に試練は終わったが、突然聖獣シャオルーンから「ベルサスへ急げ」と指示される。聖殿から出ると、アニーのユージーンに対する疑いが晴れたことで、アニーの称号「仇討ちの少女」と「ガジュマ嫌い」がなくなる。さらに、アニーとユージーンの秘奥義「翔破裂光閃」を習得できるのだ。

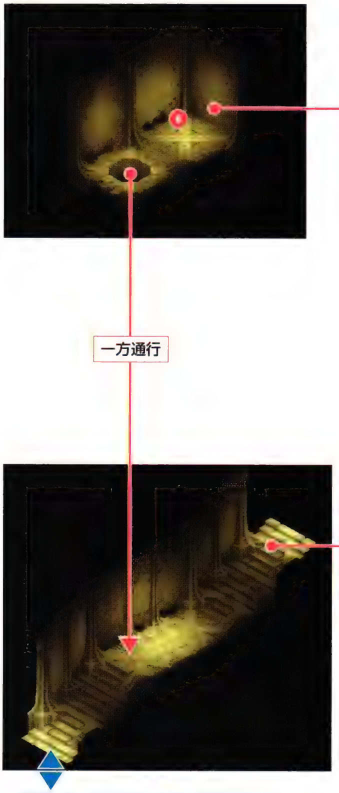
ベルサス港へ ▶P.280



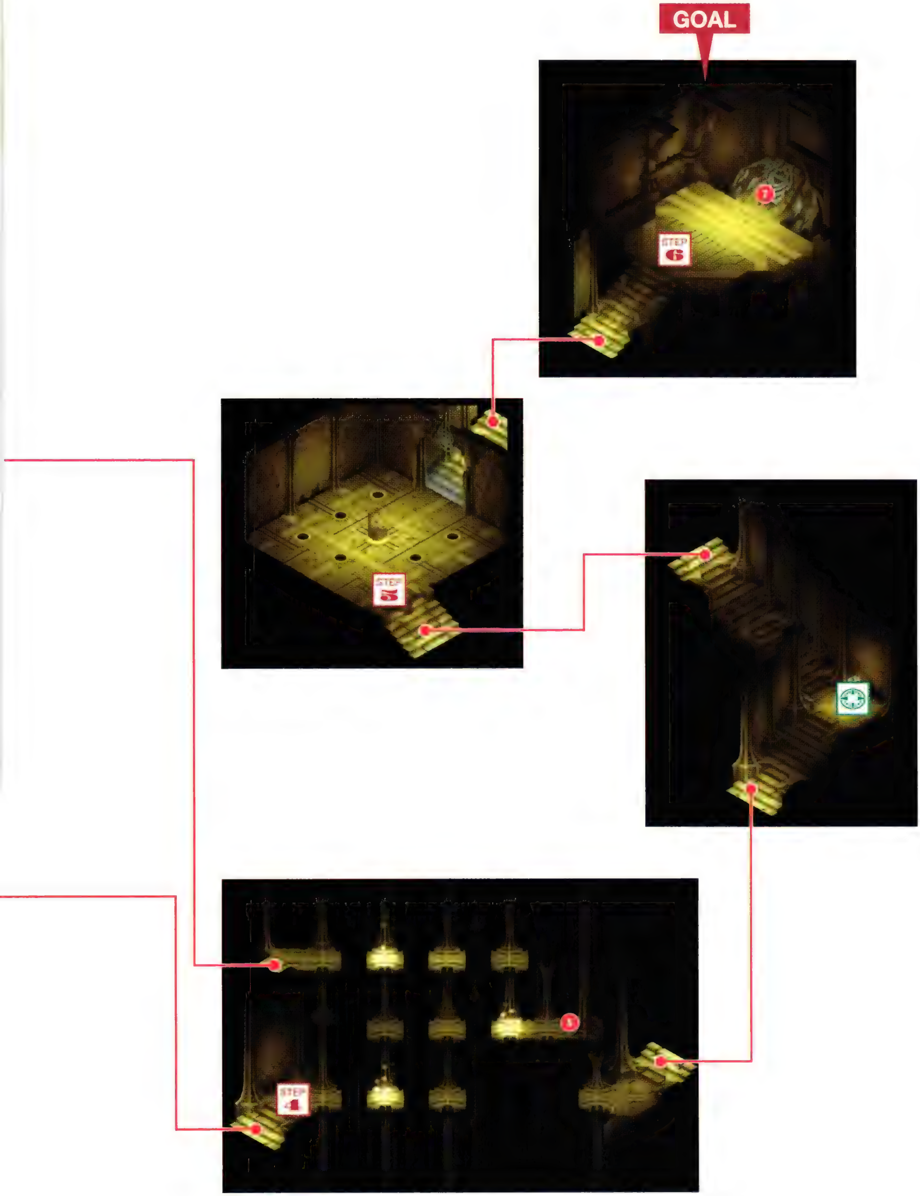
ウォンティガの聖殿全景
Shrine of Wontiga
Complete View

アイテムリスト

- 5 アンナール
- 6 アップルグミ
- 7 セボリー(フェイズ42以降)



ウォンティガの聖殿1へ(P.277)


GOAL
STEP 6
STEP 5
STEP 4

PHASE 42

Town | Dungeon

ベルサス港

Belsas Harbor

STORY 聖獣ウォンティガの試練を受けたアニーは、ガジュマへの確執を解き、風の力を得る。そして、次なる聖獣シャオルーンの言葉に導かれ、7人はベルサスに向かった。

ACCESS

ベルサス港へ行くには、いったんノルゼンにもどり、そこから出ている定期船に乗るのが早い。フリーシップで直接行くこともできるが、海上では敵が出現するために到着は遅くなる。

タウン Town Information ベルサスの生命線

ベルサスは、地理的には旅立ちの村であるスールズのすぐ南に位置しているが、周囲を険しい山と海に囲まれているため、徒歩での行き来ができない。したがって、海路が貴重な交通手段となっているのだ。

街の東にあるこのベルサス港には、武器・防具屋はおろか宿屋すらないが、ベルサスの住民にとっては欠かせない港といえる。港には最寄りの港町ミナールと、遠く東大陸のノルゼンから定期船が運行されており、世界の各地を海路で訪ねることができる。

ベルサスは港を出て目と鼻の先にある。街道を通るよりも森を突っ切った方が早い。

Flow Chart

STEP 1 港 **ベルサス港を出る**

ベルサス港ですることは何もない。ショップもないので、定期船を降りたらベルサス港を出てすぐ西にあるベルサスへ向かおう。

ベルサスへ ▶P.282

ワールドマップへ

サブイベント 19 **宝石コレクターの婦人** ▶P.364

時期：フェイズ44～

内容：婦人の武具と宝石を交換

Chapter 3 シナリオ

Column

定期船とフリーシップ

本作には定期船とフリーシップという2種類の船が登場する。それぞれの特徴を把握し、目的に合った船を利用することで有意義な船旅を満喫しよう。

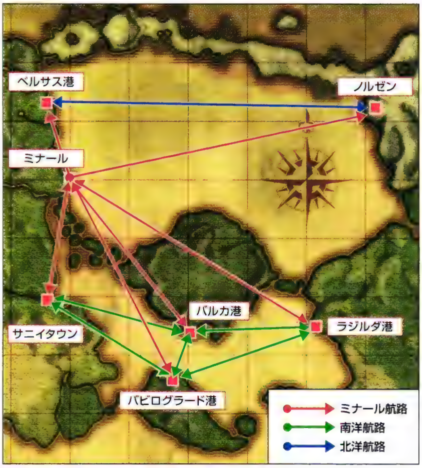
Liner & Free Ship

定期船 Liner 300ガルドで世界中の港町へ直行

第1部ではカレギア軍が港を封鎖していたため、バビログラードとバルカ間しか定期船が運航されていなかった。しかし第2部になってからは、どこの港町でも定期船が利用可能になり、ストーリーを進めるにつれて航路が増加。最終的な航路は右の図のようになる。

ミナールからはすべての港町へ船が出ており、馬車を併用すればどこにでも一瞬で行ける。

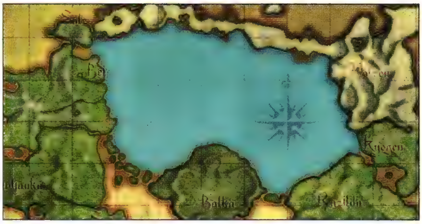
■定期船の航路



フリーシップ Free Ship 海上を自由に移動できる

フリーシップは、その名のとおり無料で自由に動かせる船だ。ただし、移動できる範囲は右の図のように内海だけとなっている。また、フリーシップでの移動中は敵が出現することがあり、なかなか手強い。よって、フリーシップの利用はディスカバリーの探索やサルベージ(P.365参照)を行うときだけにしよう。

■フリーシップで行ける海域



エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶P.399

	エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
	ギル	3381	火	―	水	―	イカ シャケ	近づかなければ動かない 背が低く攻撃が当たりづらい
	クロウマー	7513	闇	光	水	―	エビ マグロ	背が低く攻撃が当たりづらい 口から泡を吐く
	バンシール	8766	火	―	水	―	タマゴ タイ	スプラッシャーを唱える アクアストリームを唱える
	ビデューサ	6348	闇	光	水	―	タコ ゲルプリキッド	攻撃にマヒの効果あり サンダースピアを唱える

PHASE 43 ～交易の街～

Town

ベルサス

Belsas

STORY 西大陸にある街ベルサスへとやってきたヴェイグたち。はたして、聖獣シャオルーンが残した「急がないと大切なものを失う」という言葉は、どういう意味なのだろうか？

ACCESS

ベルサスはベルサス港を出てすぐ目の前にあり、まっすぐ西に進めば20歩ほどで到着する。街道沿いに進むとかえって遠回りになってしまうので、森を直進する最短ルートがオススメ。

タウン Town Information ヒューマがガジュマを支配する街

以前はヒューマとガジュマが共存する平和な交易街だったが、ラドラスの落日以降はヒューマが権力を握り、ガジュマは「ベルサス・スラム」と呼ばれる貧民街に追いやられている。種族間の対立がいっそう激化する最近では、ヒューマがガジュマの仕事を奪ったり、火事を装ってスラムに火を放つなど、徹底的な迫害が続いているのだ。この状況に嫌気がさし、街を去っていくガジュマがあとをたたないという。

東側にヒューマの住む豊かな街、西側にガジュマの住む貧民街と、橋を境に街が二分されている。

要注意エネミー Special Attention 強敵カンガルーの再来

ここでは、ピピスタ周辺に登場したカンガルーのバイラス、バルーの強化版であるバングルーがいちばんの強敵。とにかく防御が巧みで、リーチが長くすばやいパンチで的確に攻撃してくる。しかも地と光に強く、ヒルダのメイン導術がほとんど効果がないのだ。「パラライチェック」を装備して、ともに出現するヴェスパが持つマヒの追加効果を防ぎつつ、ほかの仲間と連携して攻撃しつづけて、防御を崩すつもりで戦おう。

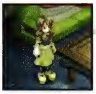
ヒルダをメンバーに入れるなら、マオも加えてダブル導術でバングルーの防御をこじ開けよう。

エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶ P.400

エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
ヴァウラー	5832	―	火	―	―	バーストボトル リキュールボトル	防御しない
ヴェスパ	5155	地	―	風	―	バナナ マッスルパール	針を飛ばす 攻撃にマヒの効果あり
バングルー	9061	―	光	―	地	タマゴ リカバーオニキス	攻撃がすばやくリーチが長い 防御が固い
フォリベル	6506	地	―	風	―	パスタ チーズ	ウィンドエッジを唱える 防御しない
ブラキロッパー	7080	風	―	地	―	タマネギ チャージオニキス	RGが高くなると体当たりする 防御しない
ボルティーブ	7476	―	―	―	―	ホーリィボトル ロートリキッド	味方RGが低いと防御する 攻撃力が高い

人物 Person



スージー

豪邸に住むスカラベのひとり娘。以前サニイタウンでヴェイグたちに助けられた。

スカラベ

ベルサスの有力者。スージーが誘拐されてから、よけいガジュマ嫌いになる。

ジャンニ

ベルサススラムのガジュマをまとめている女性。ヒューマとの話し合いを望む。

施設 Institution

ミール広場

ベルサスの中心にある広場。その中央には、ガジュマとヒューマの共存を象徴する像がかつて建てられていた。

Shop Data

武器屋 Weapon Shop　ストレングスウェポン

アイテム名	装備者	価格
エストック	ヴェイグ	6200
フラムベルグ	ヴェイグ	8060
ミスリルトンファー	マオ	4425
チェイロバー	マオ	9295
トライデント	ユージーン	5315
リュッセル	ユージーン	6820
ムーンセプター	アニー	4870
シャイニングロッド	アニー	6200
シルバーアームズ	ティトレイ	5755
ウルゴ	ティトレイ	7440
シルバーカード	ヒルダ	6640
ムーンカード	ヒルダ	8680

防具屋 Armor Shop　タフネスガード

アイテム名	装備者	価格
ミスリルアーマー	ヴェイグ	5535
ムーンアーマー	ヴェイグ	7230
ウィッチジャケット	マオ	4795
スピリットジャケット	マオ	6200
ミスリルメイル	ユージーン	4060
ルーンメイル	ユージーン	5165
ウィッチクローク	アニー	4425
スピリットクローク	アニー	5680
ミスリルプレート	ティトレイ	3690
ルーンプレート	ティトレイ	7750
ウィッチローブ	ヒルダ	5165
スピリットローブ	ヒルダ	6715

装飾屋 Ornament Shop　タフネスガード

アイテム名	種別	価格
マッスルトパーズ	宝石	3702
プロテクトトパーズ	宝石	3654
レジストトパーズ	宝石	3775
ライフトパーズ	宝石	4138
メディカルトパーズ	宝石	4235
ポイズンチェック	護符	1500
ディレイチェック	護符	1500
パニックチェック	護符	2000
パラライチェック	護符	2000
ウィークチェック	護符	2500
フリーズチェック	護符	2500
フレアリスト	護符	2500
ゲイルリスト	護符	1500

道具屋 Item Shop　プレシャスツール

アイテム名	種別	価格
ピーチグミ	道具	500
グレープグミ	道具	2000
ライムグミ	道具	800
パナシーアボトル	道具	200
リキュールボトル	道具	400
バーストボトル	道具	600
ライフボトル	道具	800
ホーリィボトル	道具	300
ダークボトル	道具	300

食材屋 Food Shop　ドリームイン

アイテム名	価格	アイテム名	価格
キュウリ	28	ニンジン	24
ジャガイモ	24	ビーフ	96
タマネギ	28	レタス	28
トマト	20		

宿屋 Inn　ドリームイン

料金
300

お買い得情報　フリーズチェックを4つ買おう

チェック系の護符がすべて売られているのが特徴だ。次の目的地、蒼の聖殿では炎属性に弱く水属性の攻撃を持つ敵と戦うことになるため、前衛分の「フレアリスト」と全員分の「フリーズチェック」を優先して購入しよう。

ベルサス

Flow Chart

STEP 1 屋敷前 **スージーに会いに行く**

南門でスージーと再会。彼女はお礼がしたいので、家まで来てほしいという。街の奥へ進み、スカラベの屋敷の前にいる門番に話しかけよう。

アガーテサイド

STEP 2 スラム1 **ジャンニにスラムを案内される**

アガーテはスカラベに引き渡されていた。しかし、女王の姿を見たくないスージーは、アガーテを逃がしてくれる。屋敷から出たら街の西にある橋を渡ってベルサス・スラムに行こう。そこで、スラムのガジュマをまとめるジャンニと出会う。

STEP 3 スラム広場 **スカラベとの協議を依頼される**

広場のガジュマたちと話したあとでジャンニに話しかけると、ヒューマとガジュマで協議をするよう、スカラベに頼んでほしいと依頼される。

ヴェイグサイド

STEP 4 ミール広場 **宿屋に泊まる**

スカラベの屋敷で、彼のガジュマを見下す発言に気分を害した一行は、宿屋に泊まることにする。一方、アガーテはスカラベに協議を申し込むが、断られて拘束されてしまう。

STEP 5 橋 **クレアと会話する**

ヴェイグとクレアが宿屋から抜け出す。橋に行ってクレアと話をしよう。

STEP 6 屋敷前 **協議の日程が明日だと聞く**

ユージーンが迎えにきたあとにスカラベの屋敷へ行くと、明日ミール広場で協議の場が開かれるという情報を聞ける。ひとまず宿屋にもどろう。

P.285へ

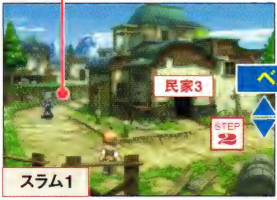
ベルサス

サブイベント 20 **サルベージ** P.365

時期：フェイズ48～
内容：海賊王アイフリードの残した宝を探す

ベルサス・スラムへ

ベルサス・スラム



ベルサスへ

ポテトサラダ
▶P.439

所在：食材屋で食材を買うと、サービスで食べさせてもらえる
効果：HP回復60%／RG−5

Flow Chart

STEP 7 ミール広場 宿屋に入る

宿屋に入ると自動的に宿泊する。翌日、宿屋を出るとイベントが始まるので、セーブするならここで。

EVENT アガーテの訴え

協議が行われるという話は真っ赤なウソ。スカラベはアガーテの公開処刑をもくろんでいた。アガーテの訴えを聞き、クレアとアガーテの心の入れ替わりに気づいたヴェイグは、間一髪でクレア（外見はアガーテ）の救出に成功するのだった。

ヒューマを誘拐したと責められたアガーテ（外見はクレア）は姿を消してしまう。

STEP 8 南門 シャオルーンに会いに行く

失踪したアガーテ（外見はクレア）を追おうとするヴェイグたちだが、シャオルーンの声がそんな余裕はないと忠告してくる。アガーテの探索は、処刑を中止させにきたミルハウストにまかせて、シャオルーンの待つバビログラード・蒼の聖殿に行こう。

蒼の聖殿へ ▶P.286

CHECK!

ベルサス港で宝石を渡そう

バビログラードへ行くには、ベルサス港から定期船でミナールに行き、バビログラード港行きの定期船に乗るのが早い。このとき、ベルサス港にいる女性になんでもいいので宝石を渡すと、1つ目でティトレイの武器「ディストランゲ」、2つ目を渡すとアニーの武器「ゲイリュイオン」がもらえるのだ。

PHASE 44

蒼の聖殿

ACCESS

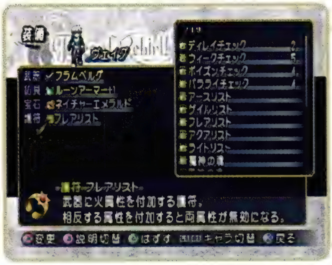
蒼の聖殿へ行くには、まず定期船でベルサスからミナール、さらにミナールからバビログラード港に行こう。そこからリフトでバビログラードへ入って、街の奥に行けば到着だ。

STORY 蒼の聖殿に到着した一行に、シャオルーンが3つの試練を言い渡した。まずは最初の試練を突破するべく、一行は蒼の聖殿から地下へと降りていく。

Shrine of Blue

事前準備 Preparation
フリーズチェックは必須

この聖殿では、イーフォン以来となる聖獣との戦闘が待ちかまえている。聖殿の主、シャオルーンは「アクエリアス・スフィア」という非常に強力な水属性の全体攻撃を使ってくるかなりの強敵だ。まともにこの攻撃を受けると全滅もあり得るうえ、生き残っても凍結の追加効果で行動が束縛されることもある。その両方の対策となる「フリーズチェック」は、必ずベルサスで購入しておこう。後衛だけでなく、前衛もリスト系をはずして「フリーズチェック」を装備するのがベストだ。



このあたりの敵はすべて火属性が弱点。道中は前衛に「フレアリスト」を装備させてもいい。

要注意エネミー Special Attention
出現する敵はすべてくせもの

このダンジョンの敵は、すべて何かしらの特徴を持っているが、ほかのダンジョンと同様に最優先で狙うのは導術の使い手。ここでは、アルメディップを集中攻撃していこう。防御が固いフローリックや接近戦に強いアイスケレットが同時に出現した場合は、ライン移動などでやりすごして敵の後衛を攻めるといい。また、グライズブラーの使う「フリーズサークル」は、中に入ったものを凍結させるという凶悪な陣術。「フリーズチェック」がないと移動すらままならないのだ。

仲間の術が発動したときは集中攻撃のチャンス。敵の防御を気にせず一気に叩け。

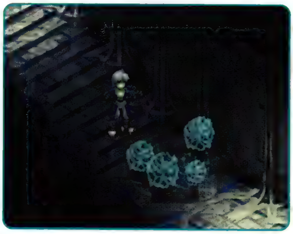
エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶P.400

エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
アイスケレット	9761	火	−	水	闇	ライムグミ フィートオニキス	味方RG一定以下時防御 攻撃にライン移動効果あり
アルメディップ	6657	火	−	水	−	レジストパール アクアパウダー	攻撃にライン移動効果あり アクアストリームを唱える
グライズブラー	8297	火	闇	水	−	キュウリ マインドトパーズ	凍結効果のある陣術を使う 特定攻撃後に防御する
フローリック	7453	火	−	水	−	ホーリィボトル ライフボトル	味方RG一定以下時防御 氷の粒を飛ばす
B シャオルーン	70000	火	水	−	−	プロテクトリファイナー アクアパウダー	ほぼのけぞらない 凍結する特殊攻撃を使う

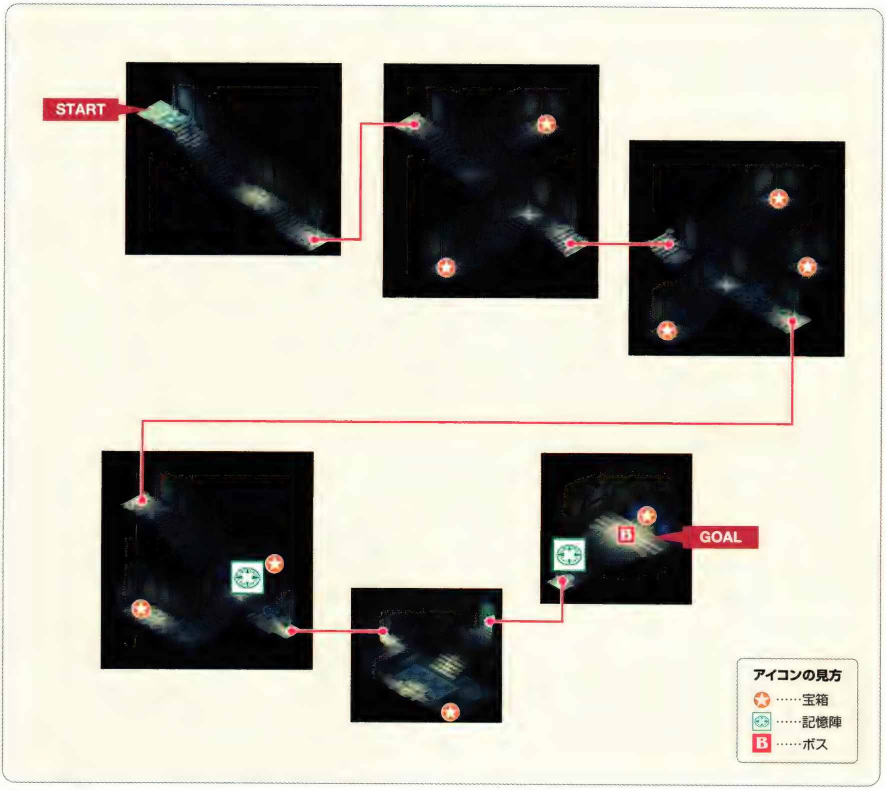
Navigate 蒼の聖殿全景

Shrine of Blue Complete View



トラップ 氷のフォルスで道をひらく

聖殿内に浮いている水泡は、ヴェイグの氷のフォルスで消せる。消さなくても進めるが、触れるとダメージを受けるので、こまめに消しながら進もう。難度の高いダンジョンなのでHPは温存したい。



トラップ 5つの水柱をすべて凍らせる

シャオルーンが待つ部屋の前では、水柱を5つ凍らせると奥への扉が開く仕掛けになっている。水泡のトラップと違い、ここの水の中に入ってもデメリットはないので、走って柱に近づき、確実に凍らせよう。

蒼の聖殿

Shrine of Blue

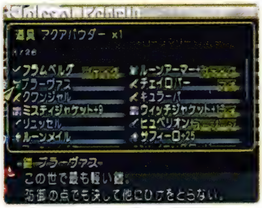
Flow Chart

STEP 1 水泡をフォルスで凍らせる

入口付近からさっそく水泡が浮いている。氷のフォルスで消して、余計なダメージを受けないようにしよう。

STEP 2 奥へは一本道

シャオルーンの元へ最短で向かうならまっすぐ進めばいい。ただし、「フリーズチェック」を購入しておらず、買いにもどる予定もないなら、途中で「アクアパウダー」を拾っておきたい。シャオルーン戦のメンバーの防具にこれを使えば、「フリーズチェック」と同じ効果を得られる。



理想は「フリーズチェック」装備だが、これで代用できる。つけ替えできないのが難点。

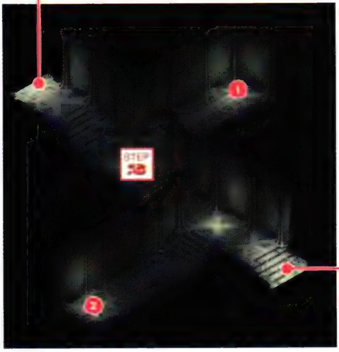
STEP 3 水柱を凍らせる

ここでは吹き上がる水柱を5つ凍らせると、奥の部屋に続く透明の壁が消える。L1ボタンとR1ボタンでキャラクターの向きを微調整しつつ陸地から狙ってもいいが、水に入ってもペナルティはないので、水の中から水柱に密着して当てていこう。

P.289へ

アイテムリスト

1. ライフボトル
2. バイタルバーナ
3. エクスヴェルン
4. アクアパウダー
5. フィートトパーズ
6. グレープグミ
7. アップルグミ
8. 斬鍊石
9. ダークパウダー(フェイズ45以降)



Flow Chart

BOSS シャオルーン

シャオルーンは攻撃の大半が水属性のため、「フリーズチェック」でダメージを半減させるのが攻略の第一歩。また、よくライン移動をするので狙いを定めにくいが、ブレス攻撃をするときは動きが止まる。奥義などはそのタイミングを狙って当てていこう。なお、戦闘開始から約100秒が経過すると水属性の全体攻撃「アクエリアス・スフィア」を使ってくる。そのあとシャオルーンは「アクアストリーム」や「スプレッド・ブルー」などの強力な導術を使いはじめるのだ。そうなったらHPの回復を重視して、仲間全員のHPを高めに維持しながら戦っていくこと。

「アクエリアス・スフィア」は超強力。ダメージ半減状態でも死の危険があるほどだ。

STEP 4 シャオルーンと会話

最後の試練として、シャオルーンはヴェイグだけに話しかけてくる。そしてヴェイグは水の力を授かり、奥義「崩龍無影剣」を習得可能になる。さらに、シャオルーンが同行することになり、以降はシャオルーンに乗って移動できるようになるのだ。そして、シャオルーンから聞ける次なる聖獣のヒントは「自分が何者かを知れ。道は汝の中にある」。一行はヒルダのルーツを探るため、ノルゼンのフランツに「ハーフが住む村」のことを聞きにいくことになる。

ノルゼンへ ▶P.294

自由行動

シャオルーンに乗って

STORY シャオルーンの試練を乗り越えたヴェイグは、水の力とシャオルーンの協力を得る。一行は次なる聖獣の手がかりを探る前に、世界各地の秘境を訪れることにした。

With Shaorune

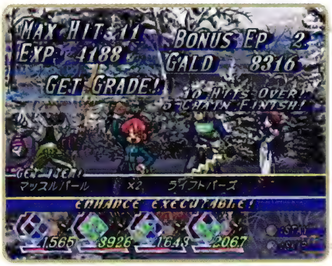
タウン Town Information あらたに行けるようになる3つの秘境

シャオルーンに乗れるようになると移動の制限がなくなり、外海の孤島にあるうさにんの村、ノルゼン南東の山脈にあるレンパオ空中庭園、高山に囲まれたサイグローグの館に行けるようになる。これらの場所はゲームクリアには直接関係ないが、さまざまなミニゲームやサブイベントが用意されており、それぞれをこなせば貴重なアイテムや称号が手に入ることもある。ぜひ一度、訪れてみてほしい。

徒歩では行けない孤島にあるディスカバリーを発見するにも、シャオルーンは大活躍する。

要注意エネミー Special Attention フィールドマップ上最強の敵が出現

うさにんの村周辺とサイグローグの館周辺には、ノルゼン周辺の敵に加え、グレイファーなどフィールドマップ上で最高レベルの敵が出現する。だが、火属性に弱いという特徴はノルゼン周辺の敵と同じなので、前衛に「フレアリスト」を装備させて弱点を突いていけば苦戦することはないはずだ。また、ヒルダをメンバーに入れる場合は、効きにくい水属性の導術は避けて、「シャイニングレイ」をセットしておくといいだろう。



レベルのわりに倒しやすく、アイテムやEXP、ガルドも多い。稼ぐには最適の地域だ。

エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶P.401

エネミー名	HP	弱点	無効	半減	防御	アイテム	特徴
グレイファー	10561	−	−	−	−	レジストパール フォルストパーズ	HPと攻撃力が高い 動きが鈍い
サルティペンギン	6778	火	−	水	−	タマネギ フィートパール	防御しない 体当たりしてくる
ジルヒル	4716	−	風	−	−	ジャガイモ チキン	防御しない 群れで出現する
スースー	7111	−	−	−	−	マインドトパーズ メンタルトパーズ	動きがすばやい
スワップリオ	7507	火	−	水	−	フィートパール ピヨハントパーズ	ライン飛ばし攻撃をする 防御しない
ドラスティル	9569	−	−	−	−	ビーフ マッスルオニキス	攻撃力、HPが高い ライン飛ばし攻撃をする
ネゴーモ	7375	火	地	水	−	トマト ヴィオレットリキッド	スプラッシャーを唱える 腕が地中をワープする
リーピンペン	8902	火	風	水	−	マッスルパール ライフトパーズ	味方RGが低いと防御する

うさにんの村

Rabbitz Village

北海に浮かぶ魅惑の隠れ里

ノルゼンの北西、ネレグの塔から真西に飛ぶと見えてくる小さな村で、ヒューマでもガジュマでもない、うさにん、のこ、ねこにんたちが暮らしている。この村には店や宿屋はないが、4つのサブイベントと並び替えのミニゲームを楽しめるのだ。また、畑では◎ボタンで「ニンジン」を植えることができ、◎ボタンで抜くことができる。これによるアイテムの増減はないが、最大で約90本も植えることが可能だ。遊び心に満ちた村なので、近くにきたら息抜きに立ち寄ってみよう。

カカシを殴りすぎると、うさにんに怒られてしまう。この間はミニゲームが遊べないのだ。

うさにんの村

サブイベント 21　チラ見せねこにん　▶P.366

時期：フェイズ45～
内容：ねこにんに特殊な武器を見せてもらう

ミニゲーム 04　うさにんと遊ぼう　▶P.373

時期：フェイズ45～
内容：カードの並び替えゲームを遊べる

サブイベント 22　隠れうさにん　▶P.366

時期：フェイズ45～
内容：隠れうさにんを見つけてごほうびをもらう

サブイベント 23　ムービーうさにん　▶P.366

時期：ゲーム2周目以降、フェイズ45～
内容：本作のムービーをすべて見られる

サブイベント 24　全滅ねこにん　▶P.366

時期：ゲーム2周目以降、フェイズ45～
内容：本作の全滅時のセリフを聞ける

シャオルーンに乗って

レンパオ空中庭園

Lenpao Sky Garden

キョグエン地方に伝わる世界7大まぼろしのひとつ

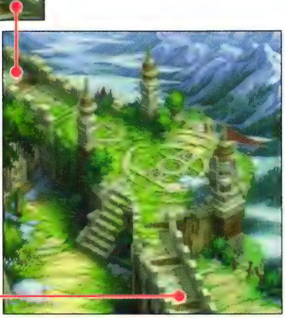
シャオルーンに乗ってキョグエンから北、もしくはノルゼンから南東に向かって飛ぶと、雪山の上に小さなドーム型の建物が見えてくる。これこそが、あの冒険家フランツが探し求める世界7大まぼろしのひとつ、レンパオ空中庭園だ。庭園の奥にある建物には、羽のフォルスを持つニノンというガジュマの少女がひとりで暮らしており、メインストーリーの進行とともにニノンとのさまざまなサブイベントが発生する。それをこなしていくと称号やアイテムがもらえることもあるのだ。

ニノンのフォルスの影響で体が浮き、移動に慣性が働く。崖から落ちないよう注意しよう。

レンパオ空中庭園

サブイベント 18	羽のフォルスの少女	▶P.364

時期：フェイズ45～
内容：ニノンのフォルス制御を手伝う



ワールドマップへ

謎の館
Cyglorg's Chambers

難易度5つ星のエクストラダンジョン

うさにんの村からさらに西に飛ぶと見えてくる、高山に囲まれた屋敷が「謎の館」だ。ここは、1階層ごとにランダムで出されるクリア条件を満たしながら進んでいく60階建てのダンジョンで、最高ランクのレアアイテムが手に入ることもある（1周目では40階までで、2周目以降なら60階まで行ける）。ただし、10階ごとに超強力なボスが行く手を阻み、記憶障もいっさいないので長期戦は避けられない。しっかりレベルを上げて、準備を整えてからチャレンジしてみよう。

館の主人はピエロ風の男、サイグローグ。メルヘンチックな雰囲気とは裏腹に、難度は高い。

謎の館

ワールドマップへ

サブイベント　サイグローグの館 ▶P.374

時期：フェイズ55～
内容：高難度のエクストラダンジョン

TOPICS　食材チケットの収集とサブイベントをこなせ

シャオルーンに乗れるようになったら、巻頭のマップを参考にして世界中のディスカバリーや食材チケットを集めに行こう。特に、食材調達施設で食材チケットを渡して、マジカルポットのレベルアップと料理レシピの習得をこなしておけば、この先の戦いがぐっとラクになる。

■ 食材調達施設で覚えられる料理

教わる料理	マジカルポットの合計レベル	必要な食材チケットの数
唐揚げ	6	0
野菜サラダ	12	18
海鮮グラタン	18	36
マーボーカレー	24	54

また、このタイミングで発生するサブイベントとして、「ミリッツァとヒルダ（P.359参照）」と「モニカとスティーブ（P.355参照）」の第3段階がある。また、ペトナジャンカで発生する「製鉄工場の怪（P.358参照）」も、まだクリアしていないなら、この機会に行っておこう。

食材には、食材チケットの譲渡でしか手に入らないものもある。「とうふ」もそのひとつ。

Chapter 1
Chapter 2
Chapter 3 Scenario
Chapter 4
Chapter 5
Chapter 6

PHASE 45 ～北の隠れ里～

Town

モクラド村

ACCESS

バビログラードからノルゼンには、定期船を使ってもいいが、どうせならシャオルーンで空の旅といこう。また、モクラド村は、ノルゼンからシャオルーンに乗って北に向かえばすぐだ。

STORY ヒルダのルーツが、次なる聖獣のヒントだと聞いた一行。以前、バビログラードで聞いた「ハーフだけの村」のことを、ノルゼンに滞在中のフランツに尋ねることにした。

Mocrado Village

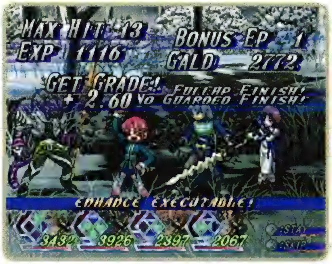
タウン Town Information 地図に載っていない最果ての村

モクラド村は、ノルゼンのさらに北、険しいオスミナ山地を越えた極寒の地にひっそりとたたずむ。外部との接触はほとんどなく、ヒューマとガジュマのカップルのようなわけあり夫婦や、ナイラという占い師の噂を聞きつけた旅人がごくまれに村を訪れるのみ。村の住人は「ジャガイモ」や「タマネギ」などの穀物を栽培し、「イカ」や「エビ」などの海産物を採って自給自足の生活を送っている。ちなみに、ノルゼンでフランツに話を聞くまでは、モクラド村に入ることはできない。

村の近くの湖に近づくと、「氷割り草」というディスカバリーを発見することができる。

要注意エネミー Special Attention ノルゼン周辺と変わらない

モクラド村の周辺に出現する敵は、ノルゼン周辺に出現するものとまったく一緒。今のヴェイグたちなら問題なく倒せるはず。また、モクラド村はシャオルーンで村の目の前に降りて、すぐに中に入ってしまうだろうから、通常戦闘になること自体まれだ。ただし、モクラド村のイベントでは、トーマがボスとして出現する。今となっては強敵というほどではないが、弱点である水属性の攻撃をできるように、「アクアリスト」をあらかじめバルカなどで購入しておくといい。



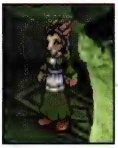
もはやこの程度の敵は、アニーがいなくても敵撃破時に回復するHPだけで連戦可能だ。

エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶P.397、P.401

エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
サルティペンギン	6778	火	―	水	―	タマネギ フィートパール	防御しない 体当たりしてくる
ジルヒル	4716	―	風	―	―	ジャガイモ チキン	防御しない 群れで出現する
ドラスティル	9569	―	―	―	―	ビーフ マッスルオニキス	攻撃力、HPが高い ライン飛ばし攻撃をする
ネゴーモ	7375	火	地	水	―	トマト ヴィオレットリキッド	スプラッシャーを唱える 腕が地中をワープする
B トーマ	51000	水	地、火、闇	―	―	ライフボトル 打錬石	鋼体が長い攻撃を持つ HP、攻撃力が高い

人物 Person



ナイラ

ヒルダの母親。かつてトーマに夫を殺され、幼いヒルダを連れ去られた。

トーマ

磁のフォルスを操る四星。ヴェイグたちの排除をジルバから命じられる。

Shop Data

武器屋 Weapon Shop　決断

アイテム名	装備者	価格
フラムベルグ	ヴェイグ	8060
イヤーソード	ヴェイグ	10415
チェイロバー	マオ	9295
プラチナトンファー	マオ	12150
リュッセル	ユージーン	6820
サイズ	ユージーン	8680
シャイニングロッド	アニー	6200
グランドセプター	アニー	13015
ウルゴ	ティトレイ	7440
ミスリルアームズ	ティトレイ	9545
ムーンカード	ヒルダ	8680
シャイニングカード	ヒルダ	11280

装飾屋 Ornament Shop　望郷

アイテム名	種別	価格
シールドエメラルド	宝石	8091
マインドエメラルド	宝石	8357
ライフエメラルド	宝石	9103
メンタルエメラルド	宝石	9050
ブレイクエメラルド	宝石	9422
リカバーエメラルド	宝石	9849
ビヨハンエメラルド	宝石	9741
ポイズンチェック	護符	1500
ディレイチェック	護符	1500
パニックチェック	護符	2000
パラライチェック	護符	2000
ウィークチェック	護符	2500
フリーズチェック	護符	2500

食材屋 Food Shop　やすらぎ

アイテム名	価格	アイテム名	価格
ジャガイモ	24	ライス	56
キュウリ	28	イカ	108
ニンジン	24	エビ	164
レタス	28	チキン	88
タマネギ	28		

宿屋 Inn　やすらぎ

料金
100

防具屋 Armor Shop　望郷

アイテム名	装備者	価格
ルーンアーマー	ヴェイグ	7230
プラチナアーマー	ヴェイグ	9400
スピリットジャケット	マオ	6200
プリズムジャケット	マオ	7955
ルーンメイル	ユージーン	5165
プラチナメイル	ユージーン	10845
スピリットクローク	アニー	5680
プリズムクローク	アニー	7230
ルーンプレート	ティトレイ	7750
プラチナプレート	ティトレイ	10125
スピリットローブ	ヒルダ	6715
プリズムローブ	ヒルダ	8680

道具屋 Item Shop　行商人

アイテム名	種別	価格
ピーチグミ	道具	500
グレープグミ	道具	2000
ライムグミ	道具	800
パナシーアボトル	道具	200
リキュールボトル	道具	400
バーストボトル	道具	600
ライフボトル	道具	800
ホーリィボトル	道具	300
ダークボトル	道具	300

お買い得情報　ダイアモンドを合成できる

モクラド村では武具をはじめ最高級の装備品が売られているが、特に注目すべきなのが各種のエメラルド。これらを合成してサファイアを作り、そのサファイアを合成していけば最高ランクであるダイアモンドの宝石が作れるのだ。ただし、そこまで合成を繰り返すには10万単位のガルドが必要になるので、資金を十分にためてから、P.426～427を参考にしてチャレンジしてみよう。

モクラド村

Moclado Village

Flow Chart

ノルゼン

STEP 1 広場 **ハーフの村のヒントを探す**

広場にいるフランツは、捜し物は意外と身近なところにあるかもしれない、というヒントをくれる。すると、「ヒルダといえば何？」と聞かれて、文字入力画面になるので、「カード」と答えよう。そして、ヒルダのカードをフランツに見せると、以前これと似たカードを持つ占い師が、ノルゼンの北にあるモクラド村に行くと言っていた、という情報が聞けるのだ。さっそくシャオルーンに乗って、北のモクラド村に向かおう。

モクラド村

STEP 2 **民家の老夫婦からナイラの情報を聞く※**

STEP 3 **宿屋のおじいさんからナイラの情報を聞く※**

※順不同

STEP 4 **ナイラの家に行く**

村人から、10年前この村に来た占い師はナイラだということと、ナイラの家の場所を聞ける。ナイラの家に行くと彼女こそがヒルダの母であることが判明するが、ナイラは突然ヒルダのタロットカードを破り捨て、ヒルダを拒絶するのだった。

STEP 5 **ふたたびナイラの家へ**

クレアにさとされて、もう一度ナイラの家へ行くヒルダ。しかし、ナイラはかたくなにヒルダを拒絶する。

STEP 6 **民家の老夫婦からナイラの過去を聞く**

ナイラと話し合うきっかけを探して、ふたたび民家へ。ナイラの過去を知り、三たび彼女に会いにいこう。

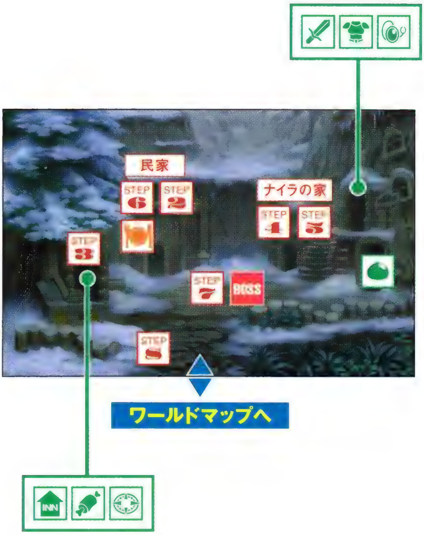
P.297へ

ノルゼン

ワールドマップへ

※ ショップデータはP.263を参照。

モクラド村



パエリア P.439

所在：民家の奥の部屋にある袋の中
効果：HP回復65%／RG+8／一分間恐慌防止

Flow Chart

STEP 7 ナイラの家に近づく

三たびナイラに会おうと家に近づくとトーマが登場し、ナイラを殺してしまう。なお、このあとのトーマ戦では、ヒルダが強制参加となる。

BOSS トーマ

高確率で即死になる「リアルスマッシュ」がやっかい。しかし、この技は出が遅いので、攻撃の早いティトレイを操作して、仲間とともに攻撃していれば、敵の鋼体をうち破って中断させることができる。リアルスマッシュでの一撃死さえ気をつければ、苦戦はしないはずだ。

「瞬連塵」「牙連撃」「シャイニングレイ」などを使えば、サンドバッグ状態にして勝てる。

STEP 8 おばあさんに紫水晶をもらう

村を出ようとすると、おばあさんからナイラの遺品「紫水晶」を受け取れる。そして一行は、ヒルダの両親が紫水晶を使って祈願をした場所、アルヴァン山脈ふもとの島へ向かう。

ギリオーヌの聖殿へ ▶P.298

CHECK!

各種ユニーク装備を入手しよう

STEP8後にヒルダを先頭にして、ナイラの家を調べると、ヒルダの武器「ハインデルタ」と防具「スペルエイム」が手に入る。また、村に入り直してユージーン先頭で民家のおじいさんに話しかけると、ユージーンの武器「デルトルーイ」をもらえるのだ。

PHASE 46 ～環状列石遺跡～

ギリオーヌの聖殿

STORY ヒルダの両親が我が子の健康を祈願したという遺跡が、聖獣と関係があるとにらんだ一行。その予想どおり、遺跡の下にギリオーヌが待つ聖殿の入口が姿を現す。

Shrine of Gillione

ACCESS

ギリオーヌの聖殿はエトレー橋から少し西に進んだところにある。モクラド村からは、ワールドマップの左右がつながっていることを利用して、シャオルーンで東南東に向かうと早い。

事前準備 Preparation
パラライチェックが有効

敵がマヒをともなう攻撃を多用してくるので、「パラライチェック」を装備しておくと楽な展開になる。マヒ状態になるとまともに攻撃を出せなくなるため、攻撃役には優先的に装備させたい。また、ボスは光・地・水と各属性の術を使い分けてくる。これらの属性を防ぐ護符を1つずつでも用意しておくといいだろう。

ボス以外は闇属性に弱い。そこで、攻撃重視なら前衛は「ダークリスト」を装備させよう。

要注意エネミー Special Attention
大量の敵には防御を固めて

ここで戦う敵は、同時に出現する数が多く、集中攻撃されやすい。特にハーマッスとラムソウルは突進攻撃の攻撃判定が強く、こちらの攻撃がつぶされがちなので防御しておくのが無難だ。また、レンメデュズとエラクティは導術の使い手。これらが同時に出現したら、セオリーどおり真っ先に集中攻撃して倒すこと。

さいわいにも防御が固い敵はいないので、ジャマが入らなければすばやく倒せる。

エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶P.401

エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
エラクティ	7668	闇	水	光	－	ダークボトル シールドトパーズ	光属性の導術を使う 水属性の導術を使う
ハーマッス	10867	闇	－	光	風	ピーチグミ ライフボトル	丸まって体当たりする 毛を撃ち出して攻撃
ラムソウル	5802	闇	－	光	－	リキュールボトル ライトパウダー	貫通する体当たり攻撃 攻撃にマヒの効果あり
レンメデュズ	9166	闇	水	光	－	ホーリィボトル プロテクトトパーズ	マヒ効果の陣術を使う 攻撃にマヒの効果あり
B ヒルダ（幻影）	36918	－	－	光	－	－	詠唱時間が短い 奥義を直接唱える

Navigate ギリオーヌの聖殿全景

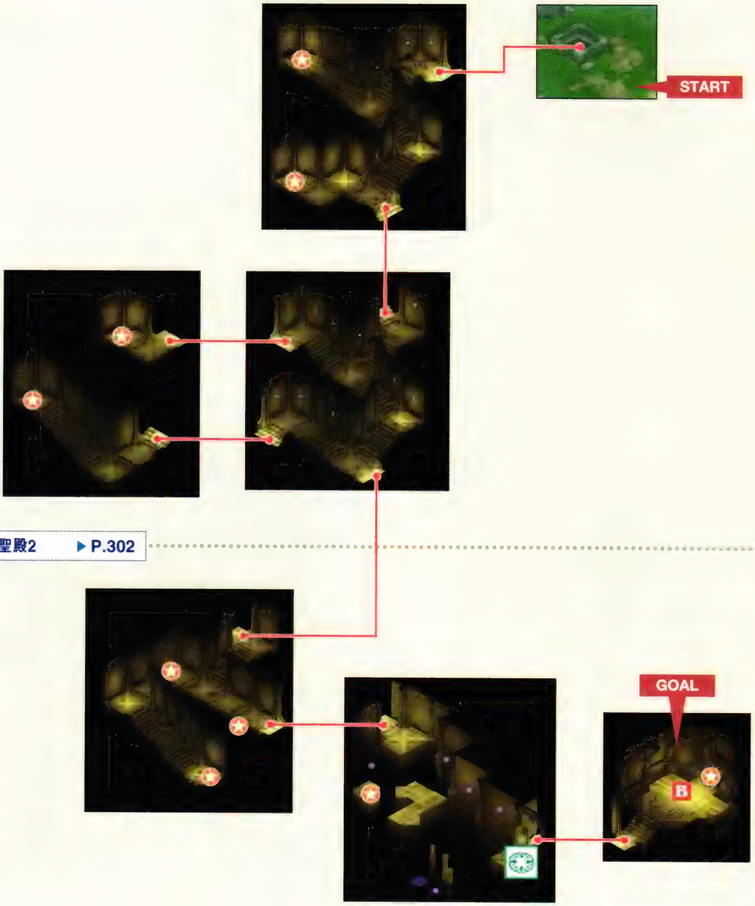
Shrine of Gilione Complete View

トラップ 雷でターゲットを狙おう

唯一の仕掛けは、空中に浮いている物体に雷を当てて装置を作動させるというもの。雷は◎ボタンを押しつづけると直進距離が伸び、離したところで90度曲がるという特殊な動きをする。覚えておこう。

ギリオーヌの聖殿1 ▶P.300

ギリオーヌの聖殿2 ▶P.302



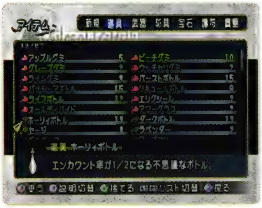
ギリオーヌの聖殿 1

Shrine of Gilione

Flow Chart

STEP 1 最短ルートは右下方向

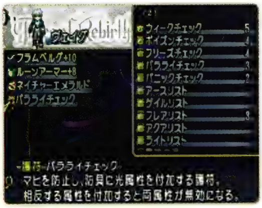
マップを見てもわかるように、このダンジョンは右下へ進んでいけば、すぐに最奥部へ到達できる構造になっている。宝箱は帰りでいい、というプレイヤーは一気に進もう。



速攻で進みたいというプレイヤーは、もちろん「ホーリィボトル」も併用するといい。

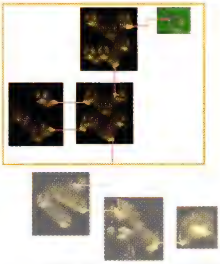
STEP 2 パラライチェックを回収

「パラライチェック」が人数分そろっていなければ、多少回り道になるが必ず❷で拾って装備させておこう。特にHPが少ない後衛キャラクターが装備していないと危険だ。



敵の使う「シャイニングレイ」などの導術対策としても、効果を発揮する。

P.302へ



ギリオーヌの聖殿全景
Shrine of Gilione
Complete View

アイテムリスト

1. ウッチャリグミ
2. パラライチェック
3. 回錬石
4. バウルスタング

1
2
Chapter 3 シナリオ
4
5
6

STEP 1
STEP 2
START

ギリオーヌの聖殿2へ(P.302)

ギリオーヌの聖殿 2

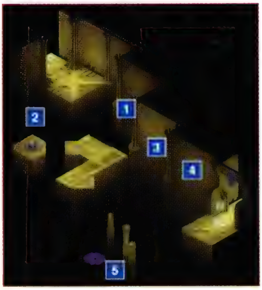
Shrine of Gilione

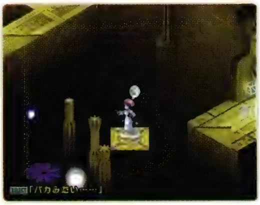
Flow Chart

STEP 3 光る物体を狙撃しよう

移動床の上から雷のフォルスで光る物体を撃ち、移動床を起動させて進んでいくパズル要素の強い部屋だ。難しい箇所は2つあり、まずは下図でいうと 4 の物体。これは左右に動きつづけているため、なかなか狙いがつけられない。雷が当たらなくてもペナルティはないので、繰り返し撃ってタイミングをつかんでほしい。そして、もう1カ所は 5 の回転する装置を利用して雷を曲げるところ。ここは下の写真のように、回転する装置の中心より少しだけ左の場所で雷を曲げると、光る物体にうまく命中するはずだ。

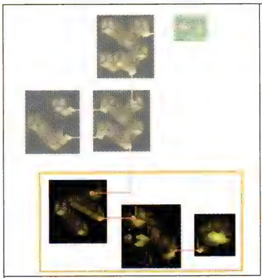
■光る物体の場所





このあたりで◎ボタンを離せば、回転する装置に誘導されて光る物体に当たる。

P.303へ



ギリオーヌの聖殿全景
Shrine of Gilione
Complete View

アイテムリスト

- 5 エリクシール
- 6 アップルグミ
- 7 マインドエメラルド
- 8 ヴィスコンティ
- 9 ベールイール（フェイズ47以降）

Flow Chart

BOSS ヒルダ(幻影)

ボスとなるヒルダ(幻影)は、とにかく導術の詠唱が早い。しかも、「フリジットコフィン」や「グランドダッシャー」などの強力な導術ばかり使うため、詠唱を止められないと全滅は必至だ。ヒルダの詠唱を止めるためには、前衛をセミオートで操作して、通常攻撃を連発するのがオススメ。ヒルダ(幻影)は攻撃を受けるたびにライン移動するが、セミオートなら◎ボタンを連打しているだけで追尾しながら攻撃できるからだ。ただし、動きの大きい特技や奥義を出してしまうと、ライン移動で逃げられる恐れがある。そういった技は、ヒルダ(幻影)を空中に浮かせたときにだけ出すようにしよう。

全員が敵の導術に巻き込まれると、誰も詠唱を止められなくなる。分散して戦おう。

STEP 4 ギリオーヌと会話

幻影を打ち倒したヒルダは、ギリオーヌから光の力を授かり、奥義「ディバインセイバー」を習得できるようになる。そして、一行はギリオーヌから、最後の聖獣ランドグリーズの居場所は「幻の島」だと教えられるのだ。幻といえば、冒険家のフランツ。聖殿を出て、フランツに詳しい話を聞くためノルゼンへ向かおう。

ノルゼンへ ▶P.304

ノルゼン～サニイタウン

Nolzen - Sannytown

STORY 試練を受けたヒルダは、このハーフの体こそが自分の誇りだと悟り、光の力を得る。そして一行は、ランドグリーズの手がかりとなる幻の島の探索を開始した。

ACCESS

STEP5では海賊の宝が眠る場所を探すことになる。このことを考えて、ノルゼンからベルサスの移動にはフリーシップを使い、フリーシップをベルサスの近くに運んでおこう。

Flow Chart

アガーテサイド　バルカ

STEP 1　城門　カレギア城に行く

ギリオーヌの聖殿から出ると、アガーテサイドに移る。アガーテ（外見はクレア）を操作して、ジルバに会うためにカレギア城へ向かおう。

カレギア城

STEP 2　祭儀場　ジルバがヒューマに宣戦布告

サレに城内へ入れてもらったら、壁伝いに右に進んで祭儀場へ。そこで、ジルバがヒューマを滅ぼせとガジュマを扇動する場面に遭遇する。

ヴェイグサイド　ノルゼン

STEP 3　港　フランツに幻の島のことを聞く

港にいるフランツから、「島に関することなら海の男に聞くのが一番」と言われる。各地の港では「島といえば海賊」「ベルサスに伝説の海賊の子孫がいる」といった情報を聞けるので、ベルサスに行ってみよう。

ベルサス

STEP 4　マウロに幻の島の話を聞く

伝説の海賊の子孫とは、以前バルカ収容所で助けたマウロのことだった。彼に「宝を探す」ことを告げると暗号メモをくれる。フリーシップに乗り、ワールドマップ上に記された宝のある場所に向かおう。

P.305へ

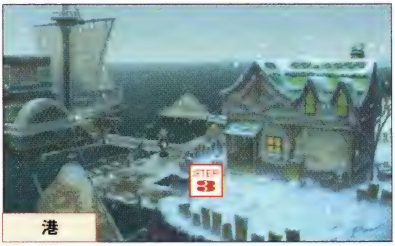
バルカ

城門

カレギア城

祭儀場

ノルゼン



港

※ ショップデータはP.263を参照。

ベルサス

フィールドマップ

サニイタウン

※ショップデータはP.167を参照。

Flow Chart

フィールドマップ

STEP 5 海上 宝を引き上げる

ミナールから東に進んだところにある渦潮でサルベージを行う。強制戦闘になるが、海上の通常戦闘と同じ敵なので苦戦はしないはずだ。倒すと貴重品「海賊の宝箱」と、称号「トレジャーハンター」を入手できる。

ここが宝箱の沈んでいる場所。ここで⊗ボタンを押すと宝を引き揚げられる。

ベルサス

STEP 6 マウロの家 マウロに宝を渡す

宝箱の中身は「古代の地図」。現在と古代の地図の相違を探すことになるので、サニイタウンの部分で◎ボタンを押そう。すると、古代の地図にはサニイタウンが存在せず、「幻の島」だったことがわかるのだ。

サニイタウン

STEP 7 広場 ランドグリーズの元へ

サニイタウンの広場にある記憶陣からランドグリーズの遺跡へワープすると、ユージーンの試練が始まる。戦闘はなく現れる幻影すべてと会話すれば試練は終了。ユージーンが地の力を得て、奥義「迅雷天翔撃」を習得可能となるのだ。その後、ヴェイグたちは集めた聖獣の力で思念の浄化を行う。浄化は成功したはずだが、なぜか両種族の争いはやんでいない。シャオルーンから世界各地の騒動を聞いた一行は、混乱を鎮圧するべく三たび旅立つのだった。

アニカマルへ ▶P.308

第3部 決戦

Denouement

～ヒトの存亡を賭けた戦い～

悪しき思念はガジュマの心にヒューマへの憎悪を生み
世界中でヒューマとガジュマのあいだに対立が起きた

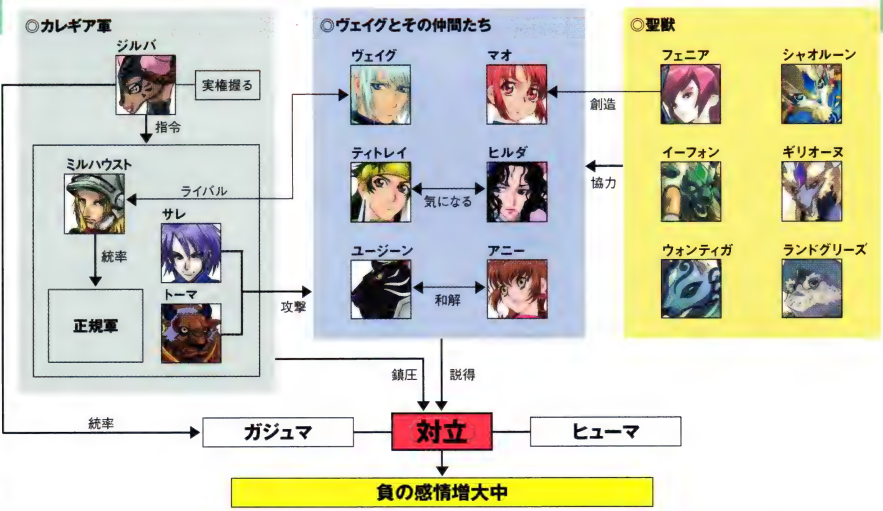
それはあのユージーンも例外ではない

ヴェイグたちは東の大陸におもむき
心を落ち着かせる秘薬を手に入れ、ユージーンを救う

そして世界中で起こっている種族間の争いを止めるべく
聖獣王を封じた6体の聖獣の力を集めて悪しき思念を浄化する
だが――

いったん人々の心に根づいた負の感情は肥大を続け
今まさに世界を滅ぼすモノを生み出そうとしていた

人物相関図 Person correlation diagram



シャオルーンら6体の聖獣の協力を得たヴェイグたちは、悪しき思念を浄化するべく各地を奔走するが、それとは対照的に力で争いを鎮圧しようとするカレギア軍が立ちふさがる。行方不明のアガーテに代わり、軍の実権を握ったジルバはヴェイグたちの元にトーマやサレを送り込み、ヒューマに対して宣戦布告。ヒューマとガジュマの争いは激化し、人々の心に負の感情が高まっていく。

ワールドマップ＆フローチャート
World map & Flow chart

PHASE 48	アニカマル～オアシス※	P.308
PHASE 49	バビログラード港～蒼の聖殿※	P.310
PHASE 50	ピピスタ～聖火台※	P.314
PHASE 51	ミナール	P.316
PHASE 52	ミナール～エトレー橋	P.318
PHASE 53	スールズ～サニイタウン	P.320
PHASE 54	獣王山	P.322
PHASE 55	ユリスの領域・上層	P.330
PHASE 56	ユリスの領域・中層	P.336
PHASE 57	グリュンヘルデ	P.344
PHASE 58	ユリスの領域・下層	P.346

エンディングへ

※フェイズ48～50は順不同。3つともクリアするとフェイズ51に進める。

PHASE 48

Town | Dungeon

アニカマル～オアシス

STORY 聖獣の力で悪しき思念は浄化されたものの、人々の心に芽生えた負の感情までは消えなかった。ヴェイグたちは各地で起きている争いを止めようと奔走する。

Anikamal ~ Oasis

ACCESS

オアシスはアニカマルの東北東。シャオルーンに乗れば通常戦闘を回避できるので、すぐに到着できる。

Flow Chart

アニカマル

STEP 1 民家 **男の人に話を聞く**

以前はヒューマの老夫婦が住んでいた家に、男のガジュマが住んでおり、問いただすとヒューマを追い出して家をいただいたという。追い出されたヒューマはオアシスにいるようなので、急いで助けにいこう。

オアシス

STEP 2 最奥部 **ヒューマを助ける**

アニカマルを追い出されたヒューマは、オアシスの最奥部にいる。バイラスに襲われているヒューマを助け出したら、アニカマルにもどろう。

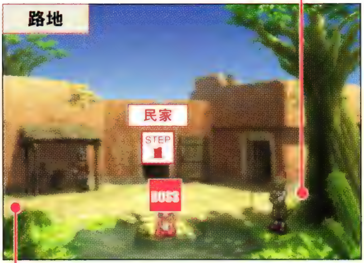
アニカマル

BOSS **バイラスをすべて倒す**

ヴェイグたちがオアシスに行っているあいだに、アニカマルはバイラスの襲撃を受けていた。住民を救うために入口、路地にいる8体のバイラス、さらにフランツのテント前にいるバイラスも倒そう。出現するのはオアシスの敵と同じなので、一掃するのは簡単なはずだ。この騒動のなかでヒューマとガジュマはお互いの非を反省し、アニカマルの種族争いは一件落着となる。

P.309へ

アニカマル



ワールドマップへ

※ ショップデータはP.181を参照。

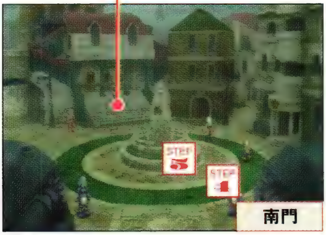
エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶P.389

	エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
	トリネーク	3377	―	―	―	火	ジャガイモ チーズ	攻撃に熱毒の効果あり 防御しない
	ホーントホース	4747	―	―	―	―	ミルク ジャガイモ	味方RGが低いと防御 RGが高くなると突進してくる
	モルゲイター	4372	火	―	水	―	ニンジン レモン	動きが遅い 背が低く体が横に長い
	ラウロウ	2316	―	―	―	―	ライス タマゴ	群れで出現する 防御しない
	ロックスコーピオン	2781	水	―	地	火	ライス ピーチグミ	特定攻撃前に防御する 攻撃に鈍足の効果あり

オアシス

バルカ



※ ショップデータはP.203を参照。

Flow Chart

アガーテサイド バルカ

EVENT 南門広場 母親倒れる

噴水の前でガジュマの母親が突如痛みを訴えて倒れてしまう。アガーテは心配して話しかけるが、外見がヒューマであるため、拒絶されてしまう。彼女のために薬を探してこよう。

STEP 4 南門広場 薬をもらう

噴水近くのヒューマの男の子に話しかけると、隣にいるおじいさんから薬は商店に売っていると聞ける。商店に行ってみると、ガジュマに渡すなら薬は売れないと言われるが、そのうちアガーテの熱意に負けたのか、薬の袋を渡してくれる。

STEP 5 南門広場 薬を届ける

商店でもらった薬の中身は、なんとただのコショウだった。そんなところに、さきほどのヒューマの男の子が、家から薬を持ってきて万事解決する。なお、このときにアガーテは称号「誇り高き旅人」を取得するが、これはステータス画面で見られるだけのもので、パラメータボーナスなどのメリットは特にない。

バビログラード港へ ▶P.310

PHASE 49

Town | Dungeon

バビログラード港～蒼の聖殿

STORY アニカマルでは村を襲撃したバイラスをガジュマとヒューマが協力して撃退し、以前の協力関係を思い出す。次に一行が目撃したのは、バビログラードの騒動だった。

ACCESS

アニカマル～バビログラード港までと、バビログラード港～登山洞間は、シャオルーンで移動。そこから登山洞を通り、バビログラードに行こう。

Babilograd Harbor～Shrine of Blue

Flow Chart

バビログラード港

STEP 1 港 **ダナに話を聞く**

ダナの話では、ヒューマがガジュマを港に追いやり、街を占拠したという。リフトは使えないので、登山洞を通って街の様子を見に行くことに。

登山洞

STEP 2 **ユージーンで岩を壊す**

山道が落石でふさがれている。鋼のフォルスで岩を壊して進もう。

バビログラード

STEP 3 入口 **オックスにダナのことを話す**

STEP 4 路地 **管理人の家で管理人と話す**

STEP 5 蒼の聖殿 **祭司にリフトの使用を求める**

蒼の聖殿

BOSS **祭司とガジュマをバイラスから助ける**

祭司を殺そうとやってきたガジュマは、祭司を追って蒼の聖殿に入ってしまう。バイラスを倒し、2人を救出して街にもどると、両種族間には和解の心が芽生えはじめていた。

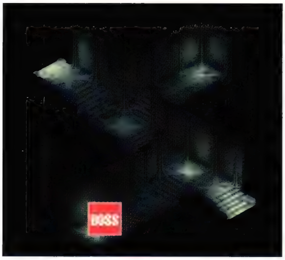
STEP 6 広場1 **宿屋前に行く**

P.312へ

バビログラード港

登山洞

蒼の聖殿

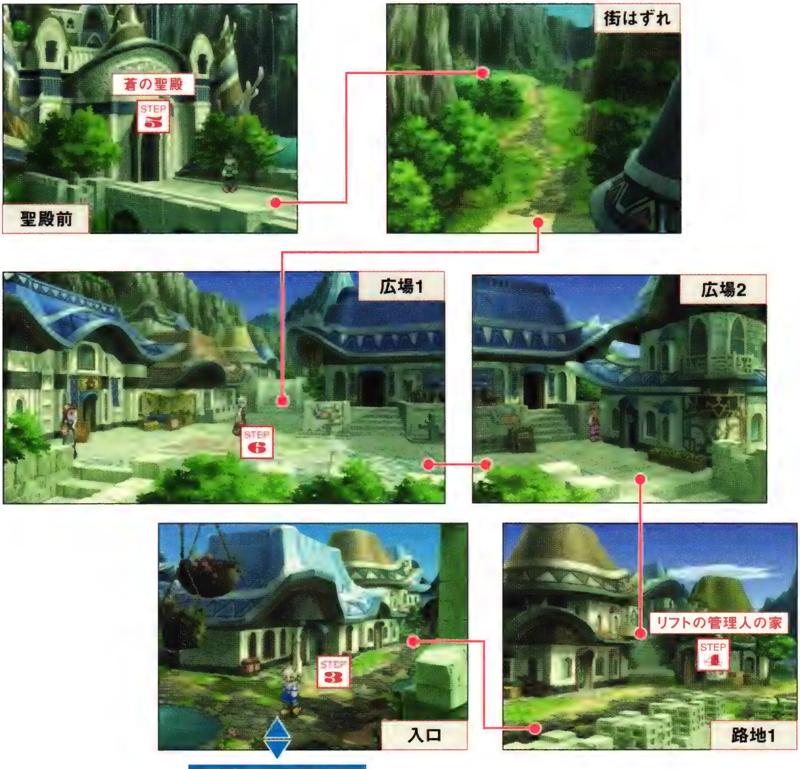


エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶P.390、400

エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
アイスケレット	9761	火	−	水	闇	ライムグミ フィートオニキス	味方RGが低いと防御 ライン飛ばし攻撃をする
アルメディップ	6657	火	−	水	−	レジストパール アクアパウダー	ライン飛ばし攻撃をする アクアストリームを唱える
カースコット	4173	光	−	闇	−	タマゴ ライフボトル	アーチシェイドを唱える 特定攻撃後に防御する
ガルトン	5103	光	−	闇	−	ジャガイモ ダークボトル	防御しない 攻撃後にライン移動する
グライズブラー	8297	火	闇	水	−	キュウリ マインドトパーズ	凍結効果のある陣術を使う 特定攻撃後に防御する
ニグシェイド	3374	光	−	闇	−	レタス マインドパール	攻撃に恐慌の効果あり 恐慌効果のある陣術を使う
フローリック	7453	火	−	水	−	ホーリィボトル ライフボトル	味方RGが低いと防御 氷の粒を飛ばす
ランカーカス	6666	光	−	闇	−	ライス ポーク	攻撃に恐慌効果あり ライン飛ばし攻撃をする

バビログラード



登山洞へ(P.193)

※ ショップデータはP.195を参照。

バビログラード港～蒼の聖殿 Babilograd Harbor～Shrine of Blue

Flow Chart

アガーテサイド　ペトナジャンカ

STEP 8　工場前　**工場に入る**

製鉄工場

STEP 9　最奥部の前　**セレーナと工場長から話を聞く**

ペトナジャンカでも種族間の争いが起こっていた。セレーナと工場長の話では、工場で働くガジュマたちが待遇が悪いといって工場の奥に、閉じこもってしまったという。

STEP 10　最奥部の前　**男の人に話を聞く**

そばの男に話しかけると、アガーテ(外見はクレア)がガジュマの説得を始めるが、失敗に終わる。

STEP 11　動力室　**扉を開けるヒントを聞く**

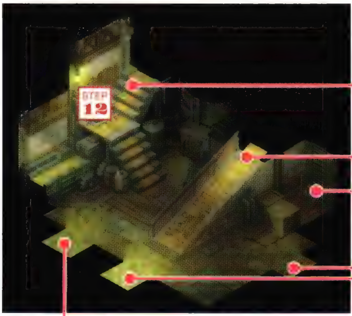
STEP 12　**レバーを3つ入れる**

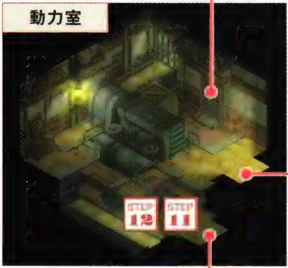
工場で働く男から「へたに操作すると機械が熱を持って工場が蒸し風呂状態になる」という情報を聞いたら、さっそく工場内にある3つのレバーをすべて操作しよう。暑さに耐えきれなくなり、飛び出してきたガジュマとヒューマが協力して機械を元どおりに直すと、それがきっかけで両者の距離は縮まっていく。

ペトナジャンカの騒動を収めると、アガーテは称号「目覚めた女王」を取得する。

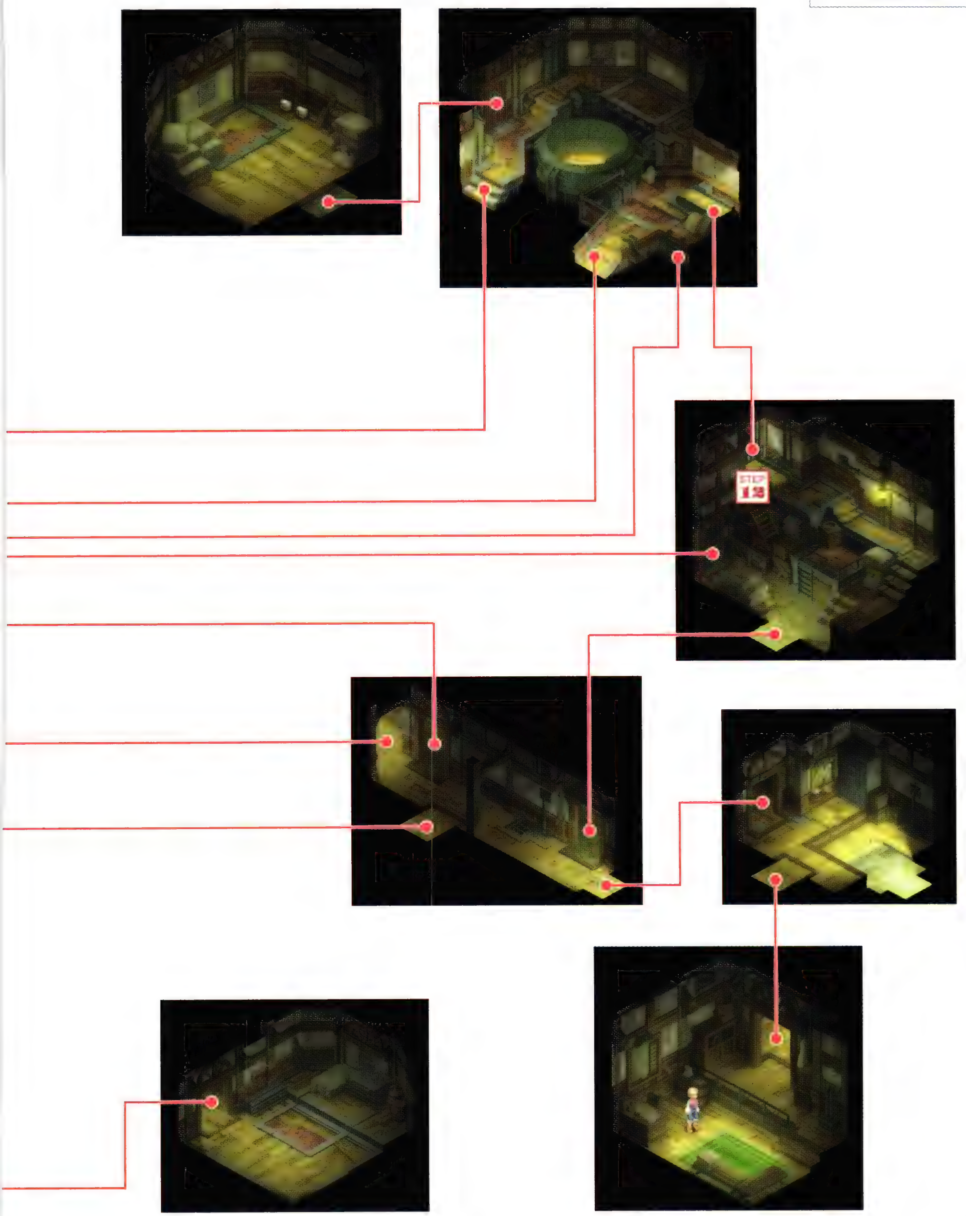
ピピスタへ　▶P.314

ペトナジャンカ





製鉄工場



PHASE 50

Town | Dungeon

ピピスタ～聖火台

STORY バビログラードでもバイラスを協力して倒したことがきっかけとなり、両種族は和解に向かう。世界を巡るヴェイグたちは、次にピピスタでの騒ぎに遭遇するのだった。

ACCESS

バビログラードからピピスタへの移動は、シャオルーンに乗って東に。ピピスタから聖火台に移動する際にもシャオルーンでOKだ。

Pipista～Flame-holder

Flow Chart

ピピスタ

STEP 1 入口 **ユージーンで男に話しかける**

ピピスタの現状を酋長に聞きに来た7人だが、相変わらず住民はヒューマを嫌っている。表示キャラクターをユージーンに切り替えて入ろう。

ヴェイグたちヒューマを中に入れるため、彼らを召し使いということにするユージーン。

STEP 2 酋長の家 **酋長にピピスタの近況を聞く**

ドバルはガジュマのなかにまで階級を作り、差別をしていた。だが、それでうまくいっていると断言する。

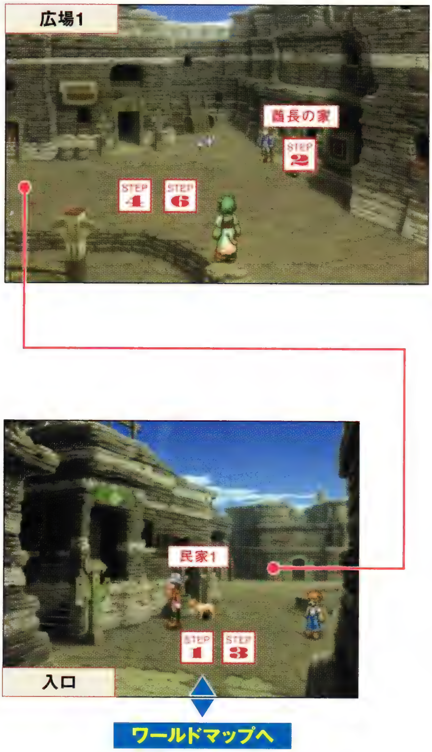
STEP 3 入口 **ピピスタを出ようとする**

STEP 4 広場1 **ガジュマ同士の争いを目撃**

村を出ようとすると、トッポとレイが失踪したと、彼らの親が大騒ぎを始める。お互いをののしるだけでラチのあかない親に代わり、ヴェイグたちは彼らを捜索することに。

P.315へ

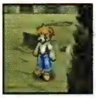
ピピスタ



※ ショップデータはP.242を参照。

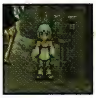
Chapter 3 シナリオ

人物 Person



トッポ

ガジュマの男の子。レイとは仲よしだったが、容姿の違いから遊ぶことを禁じられる。



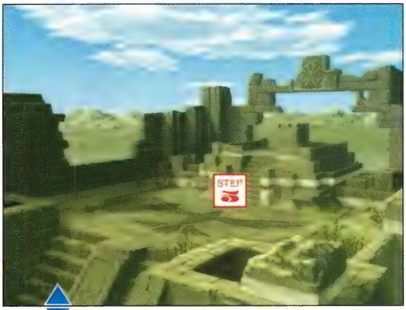
レイ

ガジュマの女の子で、羽がある優良民。階級が低いトッポと遊ぶことを禁じられる。

ドバル

ピピスタの酋長。村の規律を保つため、同じガジュマでも、容姿で階級を分けた。この階級制度は、自分と同じ角を持つガジュマを特等民、羽のあるガジュマを優良民、それ以外のガジュマを二級民とし、ヒューマは劣等民として扱うことになっている。

聖火台



ワールドマップへ

ミナール

Flow Chart

聖火台

STEP 5 子供を見つける

ピピスタには子供はいない。ピピスタ周辺でほかに子供たちが行きそうな場所といったら聖火台だ。子供を捜しに聖火台へ向かおう。

子供がいるのは、8つの聖火台のうち頭の部分に当たるこの聖火台だ。

ピピスタ

STEP 6 広場1 子供を届ける

子供を届けてもケンカを続けているふたりの親を、ヴェイグが叱りつける。この一件で、ピピスタの住民も種族について考えてくれるだろう。

アガーテサイド ミナール

STEP 7 港 ミーシャに近づく

ミーシャに近づくと、彼がヒューマとガジュマの説得を始めるが一蹴されてしまう。そこにアガーテが割って入り、両者を一喝するのだった。

ミナールへ ▶P.316

PHASE 51 ～潮騒の街～

Town | Dungeon

ミナール

Minal

STORY トッポと遊ぶために翼を切り落とそうとするレイの姿を見て、ピピスタの大人たちは反省する。そのころ、ミナールのガジュマとヒューマは全面衝突寸前になっていた。

ACCESS

ピピスタからミナールにはシャオルーンで移動するといいが、ミナール周辺は柵がジャマで降りにくい。少し離れた場所に降りるようにしよう。

Flow Chart

ミナール

STEP 1 広場 ヒューマとガジュマの争いを目撃

ミーシャとキュリア、そしてヴェイグがヒューマとガジュマの小競り合いを止めようとするが、いっこうに治まる気配はない。そこにカレギア軍がやってきて、暴動は鎮圧される。

STEP 2 入口 宿屋でキュリアと話す

STEP 3 入口 宿屋でミーシャと話す

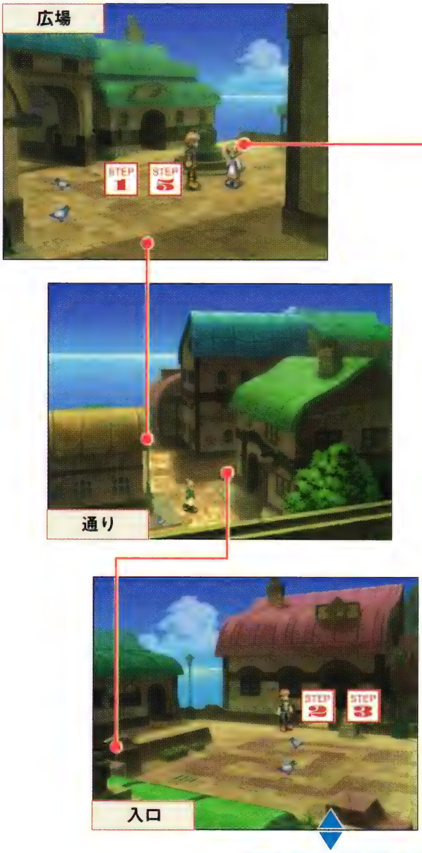
クレアを元の姿にもどせない苛立ちで、ヴェイグはフォルスの制御がうまくできず、手が凍りついていた。そんな折、ミーシャからアガーテの目撃情報を聞くことができ、その足取りを追うため港へと向かう。

ミーシャはアガーテ(外見はクレア)と港で会い、小競り合いを止めてくれたという。

STEP 4 港 アガーテの情報を聞く

P.317へ

ミナール



※ ショップデータはP.147を参照。

Chapter 3 シナリオ

人物 Person

ミーシャ

ヒューマとガジュマの争いを止めようとするが、双方にあしらわれてしまう。

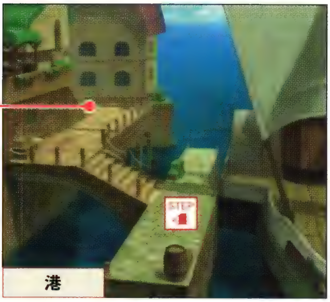
キュリア

ミナールの名医。ヒューマとガジュマの喧嘩でけが人が絶えないことに憤慨している。

エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶P.402

エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
B ヴェイグ(暴走)	18835	—	—	—	—	—	ほとんどのけぞらない 攻撃力、移動速度に優れる



海岸

Flow Chart

STEP 5 広場 カレギア兵に話しかける

クレア(外見はアガーテ)を女王と勘違いして大騒ぎするカレギア兵を見たヴェイグは、とうとう暴走してしまう。そのままボス戦に移るので、事前に準備をすませておくこと。

海岸 BOSS ヴェイグ(暴走)

ほとんどのけぞらないうえ、特技や奥義を連発して暴れ回る難敵。したがって、ユージーン(暴走)と戦ったときのような、囮を立てて導術で攻撃する戦法も通用しにくい。あらかじめ仲間全員に「フリーズチェック」を装備させ、誰が狙われても耐えられるようにしよう。特技は当てにくいので、メイン攻撃手段は導術がいい。威力重視で使う導術を選ぼう。

暴走した相手には接近戦よりも導術が有効。マオとヒルダを入れておきたい。

ミナールへ ▶P.318

ミナール～エトレー橋

STORY アガーテを見つけられずヴェイグの苦悩は頂点に達し、とうとう暴走してしまう。そして、暴走の原因が自分にあると悟ったクレアは、ヴェイグの元を去ってしまうのだった。

ACCESS
ミナールからエトレー橋までは徒歩で行くしかない。ヴェイグの一人旅になるが、道中で通常戦闘になっても苦戦するような相手は現れない。

Minal～Etoray Bridge

Flow Chart

ミナール

STEP 1 入口 **宿屋でアニーと出会う**

ベッドの上で目を覚まし、部屋を出るとアニーに出会う。彼女にクレアの行方を聞くが、見ていないと言われる。街へクレアを探しに行こう。

STEP 2 役場前 **ミーシャにクレアの居場所を聞く**

役場の前でミーシャに出会う。ミーシャからは、クレアが北の方へ向かったと教えてもらえる。

エトレー橋

EVENT **ミルハウストと戦闘**

スールズ方面へ単身向かうヴェイグ。だが、途中のエトレー橋でミルハウストが待ち受けており、クレアは自分の元にいると教えられる。その後、ミルハウストに戦いを挑まれるが、心に迷いを抱えるヴェイグは、なすすべもなく敗北してしまう。

エトレー橋までの単独行動中はシャオルーンが使えない。徒歩で進むしかないのだ。

P.319へ

ミナール

役場前

入口

ワールドマップへ

※ ショップデータはP.147を参照。

人物 Person

アガーテ

クレアの姿のまま行方をくらましていたが、傷ついたヴェイグを介抱したのち、ふたたび同行することに。

ミルハウスト

心に迷いのあるヴェイグに、剣をもって信念の大切さを教えた。その真意はいったい何なのだろうか？

エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶P.402

エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
B ミルハウスト	8324	－	－	－	－	－	防御不能の硬直技を使う 前進防御を使ってくる
B ティトレイ	3120	－	－	－	－	－	武器を持っていない 戦闘途中で強制終了

エトレー橋

夕陽の見える海岸

Flow Chart

ミナール

STEP 3 入口 **仲間と合流する**

宿屋から出ると、傷ついたヴェイグを運んでくれたアガーテと仲間に合流する。なおもひとりで悩むヴェイグを、ティトレイは海岸に呼び出す。

STEP 4 入口 **街を出て海岸に向かう**

夕陽の見える海岸

EVENT **ティトレイと殴り合う**

沈みゆく夕陽をバックに、1対1の決闘となる。決着後、仲間に心中を語ったヴェイグは、旅の出発点であるスールズへ向かうのだった。

ここでは、ひたすら殴るのみだ。どちらかが10発殴られると、決闘は終了となる。

スールズへ ▶P.320

PHASE 53

Town | Dungeon

スールズ～サニイタウン

STORY ティトレイに喝を入れられたヴェイグは、ようやく仲間に本心を語る。ヴェイグは自分を見つめ直そうと決心し、旅の出発点であるスールズにもどってきた。

Sulz~Sannytown

ACCESS

ラジルダにつながる馬車や定期船はすべて使用不能となっている。たとえ徒歩でラジルダに近づいても強制的にシャオルーンに乗せられるので、初めからシャオルーンに乗っていこう。

Flow Chart

スールズ

STEP 1 路地2 両親にいきさつを話す

STEP 2 路地1 ポプラに会いに行く

STEP 3 路地2 クレアの家にポプラが来る

STEP2では顔を見せてくれなかったが、ポプラに気持ちは通じていたようだ。彼女の提案でパイパーティーを開くことになるので、村人にパーティーのことを知らせよう。

STEP 4 村人をパーティーに誘う

STEP 5 集会所前 参加者全員と話す

パーティーが始まり、全員に話しかけるとストーリーが進む。

STEP 6 南口 両親に挨拶して外へ

両親やポプラたち村人との交流で、心の迷いを断ち切ったヴェイグ。これが、最後の旅立ちだ。

P.321へ

CHECK!

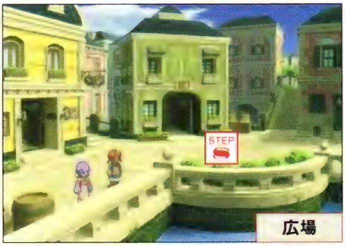
スティーブとモニカの恋の行方

これまでにスティーブとモニカのサブイベントをすべて見ていると、パーティー中にめでたくふたりは結ばれる。報酬としてヴェイグの武器「バルスンク」と称号「恋のキューピット」を入手できるのだ。

スールズ

ワールドマップへ

サニイタウン



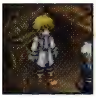
※ショップデータはP.167を参照。

Chapter 1
Chapter 2
Chapter 3 シナリオ
Chapter 4
Chapter 5
Chapter 6

人物 Person

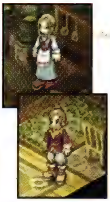
ポプラ

思念の浄化によって落ち着いたが、ヒューマに暴言を吐いたことを後悔している。



スティーブ

モニカに想いを寄せるが、泣きつづけるモニカを励ますことができず気に病んでいる。



ラキヤ＆マルコ

スールズにもどってきたヴェイグの悩みや迷いを聞き、ヴェイグに道を指し示す。また、ヴェイグとともにもどってきたクレアの姿をしたアガーテを、クレアではないと見抜きつつも、とやかく言わずクレアとして接してくれる。

※ショップデータはP.135を参照。

Flow Chart

フィールドマップ

STEP 7 シャオルーンでラジルダへ向かう

パーティーによってスールズに以前の雰囲気がもどり、ヴェイグの迷いは消える。だが、そのとき不気味な地響きが東大陸から聞こえてくる。

シャオルーンでラジルダ周辺に行くと、大地震と津波とでラジルダが沈んでしまう。

サニイタウン

STEP 8 広場 聖獣たちに話を聞く

ラジルダの件は人々の負の感情が招いた惨事で、このままでは世界は滅ぶという。それを止める手段はただひとつ。聖獣王ゲオルギアスを復活させ、王の力を借りることだ。

EVENT 激突の予感

ヴェイグたちがゲオルギアス復活のために獣王山に向かったことを知ったミルハウストは、クレアの説得を振り切って獣王山へと向かう。

獣王山へ ▶P.322

PHASE 54

Town | Dungeon

獣王山

ACCESS

獣王山はバルカの北。サニイタウンから東北東の方角にある。シャオルーンに乗れば約15秒ほどで到着する。

STORY ゲオルギアスの骸が眠るという獣王山に向かった一行。ゲオルギアス復活に希望を見出す彼らの前に立ちはだかるのは、四星をはじめとした王国の精鋭だった。

Mount Sovereign

事前準備 Preparation 地・水属性のリストを用意

ここでは四星、ミルハウスト、ジルバと、ボス戦が3回もある。ミルハウストとジルバは弱点がないので攻撃面の対策はないが、四星ではサレが地、トーマが水に弱いため、これらの属性で攻撃できる装備をしよう。

ジルバは闇属性の強力な全体攻撃を使う。全員分の「パニックチェック」は必須装備だ。

要注意エネミー Special Attention ヴァビルスのRGに注意

出現する敵に強力な導術の使い手がいないので戦いやすい。ただし、ヴァビルスはラッシュバースト状態になると、強力な突進攻撃をしてくる。複数回ヒットで大ダメージを受けるので、集中攻撃で一気に倒すこと。

ヴァビルスが赤くなっているときは一度離れ、後衛の導術にまかせてしまった方がいい。

エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶P.402

エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
アクラナッツォ	7230	−	水	−	−	ピーチグミ シールドトパーズ	背が低い 防御時にダメージ反射
アルケプター	11935	−	風	−	−	ウッチャリグミ マインドエメラルド	群れの波状攻撃が強力 ブレスを吐く
ヴァビルス	12503	−	闇	−	−	バーストボトル マッスルトパーズ	RG100で戦闘開始 味方RGが高いと防御
マーロンエイプ	9798	−	地	−	−	ピーチグミ グレープグミ	リーチが長い 3連続攻撃をしてくる
B サレ	34500	地	−	風、闇	−	ゲイルパウダー グレープグミ	移動が速い 風属性の導術を使う
B トーマ	51000	水	地、火、闇	−	−	ライフボトル 打錬石	鋼体能力に優れる HP、攻撃力が高い
B ミリッツァ	17050	−	水	光	−	グレープグミ ライトリスト	広範囲に及ぶ導術を使う テレポートで移動する
B ワルトゥ	27420	−	−	闇	−	ライフボトル パニックチェック	攻撃に恐慌の効果あり 居合い抜きは防御不可
B ミルハウスト	8324	−	−	−	−	フォルティソード ダブルトリック	防御不能の硬直技を使う 前進防御を使ってくる
B ジルバ	100000	−	光、闇	−	−	ミスティエメラルド マジカルアロマ	詠唱中はのけぞらない 導術と陣術を使う

Chapter 1
Chapter 2
Chapter 3 シナリオ
Chapter 4
Chapter 5
Chapter 6

Navigate 獣王山全景

Mount Sovereign Complete View

トラップ　全員のフォルスでトラップを解除

獣王山にあるトラップのほとんどは、これまでに登場したものと同様だ。雨を降らせて道を見極めるものと赤い煙に着火するものは初登場だが、複雑なトラップでもないため、突破は難しくないだろう。

獣王山 1

Mount Sovereign

Flow Chart

BOSS 1 四星

まずは前衛に「アースリスト」を装備させて、強力な導術を使うサレから狙っていこう。サレは詠唱前に安全な方へ走っていくことが多いので、追いかけて詠唱を止めてしまいたい。サレの次はHPの少ないミリッツァ、ワルトゥの順に倒していく。トーマのみになったら、前衛の装備を「アクアリスト」に変更して、攻撃を集中させて一気に倒してしまおう。

前衛を操作して、とにかくサレのみを狙うのが、もっとも簡単に倒せる作戦だ。

STEP 1 透明の床は雨のフォルスで

一見、道がないように見えるが、実は透明な床がある。アニーのフォルスで雨を降らせると、床が濡れて視認できるようになるので、そこをたどって次の部屋へと向かおう。なお、床から足を踏みはずしても◎ボタンを連打すれば復帰できるが、雨を降らせるたびに迫ってくる敵にぶつかると、入口からやり直しになる。

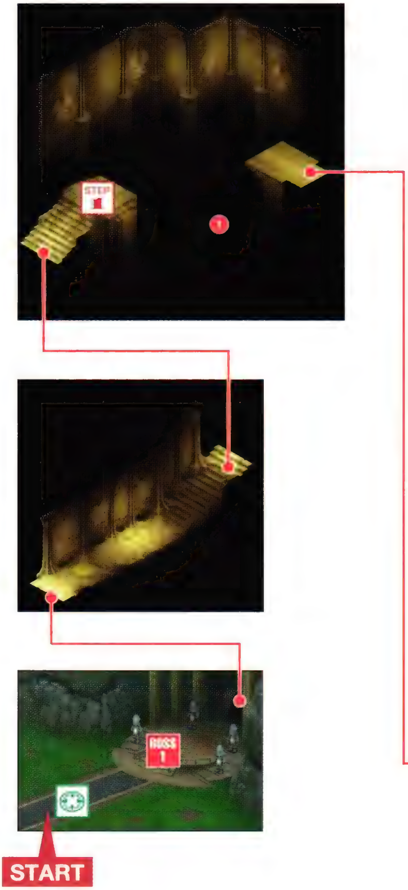
■歩行可能な床

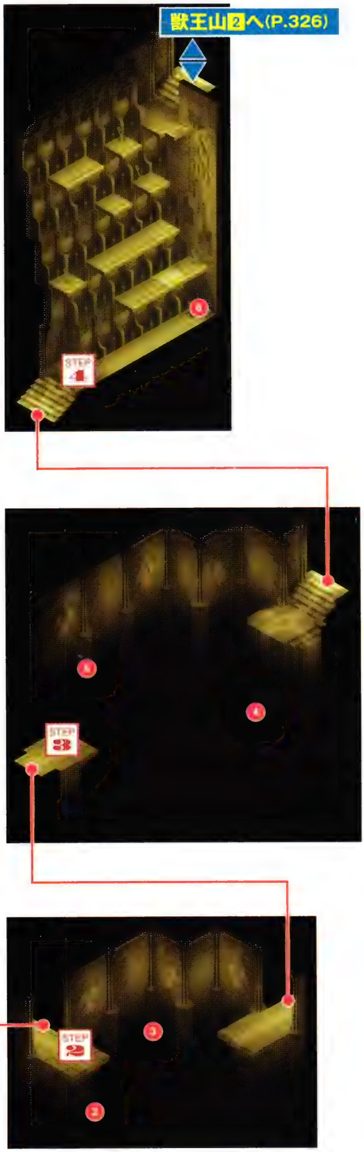
P.325へ

獣王山全景
Mount Sovereign
Complete View

アイテムリスト

1. ゲルプリキッド
2. リキュールボトル
3. ライムグミ
4. ライフボトル
5. パナシーアボトル
6. グレープグミ





Flow Chart

STEP 2　2つ目の部屋も同じ要領で

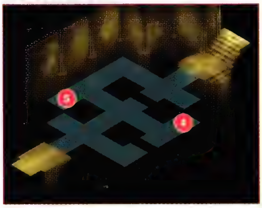
この部屋も透明の床を進む。下図を参考に進めば苦労はないはずだ。

■歩行可能な床

STEP 3　透明の床はここで最後

透明の床をたどる最後の部屋。宝箱もできるだけ回収していこう。

■歩行可能な床



STEP 4　樹のフォルスでツタを伸ばす

イーフォンの聖殿と同じ仕掛けで、前回同様、ツタですべてのスイッチを倒せば先に進める。画面の左側から登りつつ、右端以外のスイッチをすべて倒したら、右側から登ろう。

ここから登れば最上段のスイッチを倒せる。そして、いったん降りるのが最短ルートだ。

P.326へ

獣王山 2

Flow Chart

STEP 5 鋼のフォルスで柱の動きを止める

4つの動く円柱に鋼のフォルスを撃ち込み、すべての柱の動きを止めれば先へ進む階段が現れる。フォルスを撃つときはチャージする必要はなく、小さいフォルスでも止められる。なお、一度止めた柱はしばらくすると動き出してしまうので、すばやく次々と柱を止めていくようにしよう。

STEP 6 火のフォルスで青い煙を燃やす

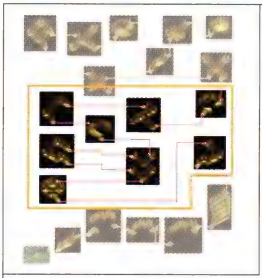
火のフォルスで手前にある赤い煙に着火して、奥にある青い煙を2つ同時に引火させれば先へ進めるという仕掛け。6つある床のスイッチは3つまで同時に踏むことができ、先に進むには左側の3つを踏んでから、赤い煙に着火すればOKだ。ちなみに、右側の3つを踏んで着火すると「ロートリキッド」、左から2･3･5番目を踏んで着火すると「ヴィオレットリキッド」の入った宝箱が出る。

STEP 7 雷のフォルスで撃ち落とす

ギリオーヌの聖殿にもあった、雷のフォルスで光る物体を撃つ仕掛け。回転する装置に撃ち込めば、雷の弾道が変わって勝手に当たってくれることが多い。前回同様、はずしてもペナルティはないので、何発も撃ってタイミングをつかむといい。

雷は床のスイッチに描かれた矢印の方向に曲がる。曲げたい方向のスイッチを踏もう。

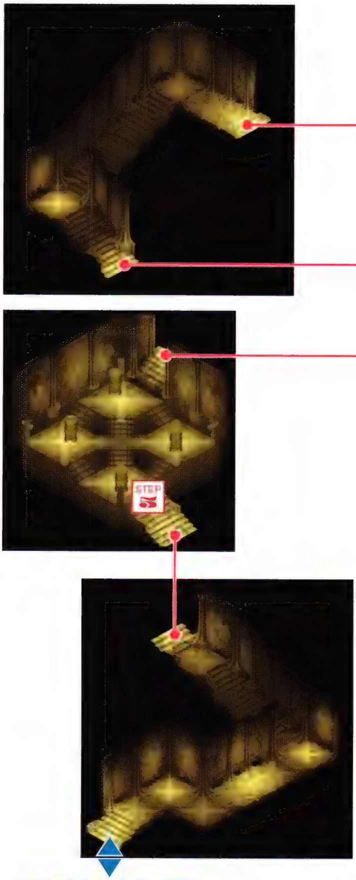
P.328へ



獣王山全景
Mount Sovereign
Complete View

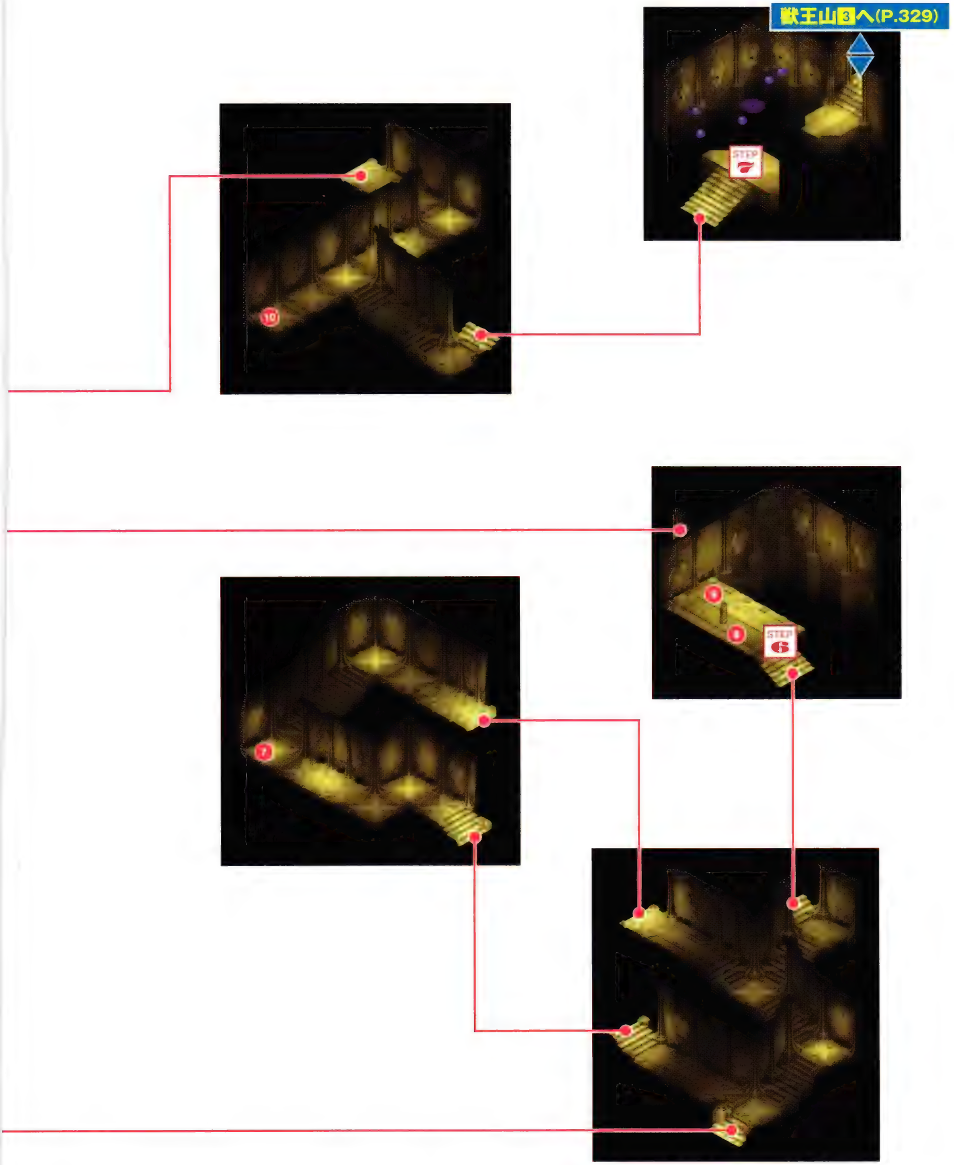
アイテムリスト

- 7 セージ
- 8 ヴィオレットリキッド
- 9 ロートリキッド
- 10 オールディバイド



獣王山 1 へ(P.325)

1
2
Chapter 3 シナリオ
4
5
6



獣王山3へ(P.329)
STEP 7
10
STEP 6
7

獣王山 3

Mount Sovereign

Flow Chart

STEP 8 氷のフォルスを連射

氷のフォルスを蛇のような物体に撃ちこんで、四方の水たまりを凍らせれば道が開く。蛇に向けて氷を連射しているだけで、通過できるはずだ。

BOSS 2 ミルハウスト

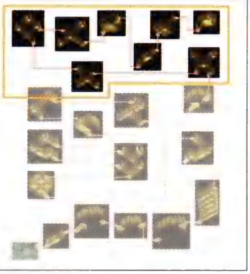
負けたらゲームオーバーになる一騎討ち。まず注意すべきは、戦闘開始から10秒ほどで発動する超威力の必殺技だ。それまでは防御に徹しておくこと。また、敵の攻撃には通常攻撃と一瞬タイミングをずらす攻撃があり、後者は防御不能（前進防御は可能）なうえに硬直状態になってしまう。基本的には防御を固めておき、通常攻撃を防御後に反撃していこう。防御不能技がきたら失敗覚悟で前進防御を狙いたい。

BOSS 3 ジルバ

ジルバは戦闘開始時とHPが2万前後になったときに、「シェイドムーン・レベリオン」という闇属性の全体攻撃を使ってくる。「パニックチェック」で半減しても、かなりのダメージを受けるので、発動されたら回復に集中すること。ほかにも強力な導術・陣術を使うので、とにかくHP回復をマメに行い、全員のHPを高く維持することがポイントだ。

長時間戦っていると、ジルバのHP2万前後で2回目の全体攻撃を使われてしまう。

ユリスの領域・上層へ ▶P.330

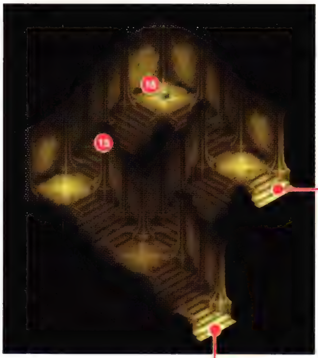


獣王山全景

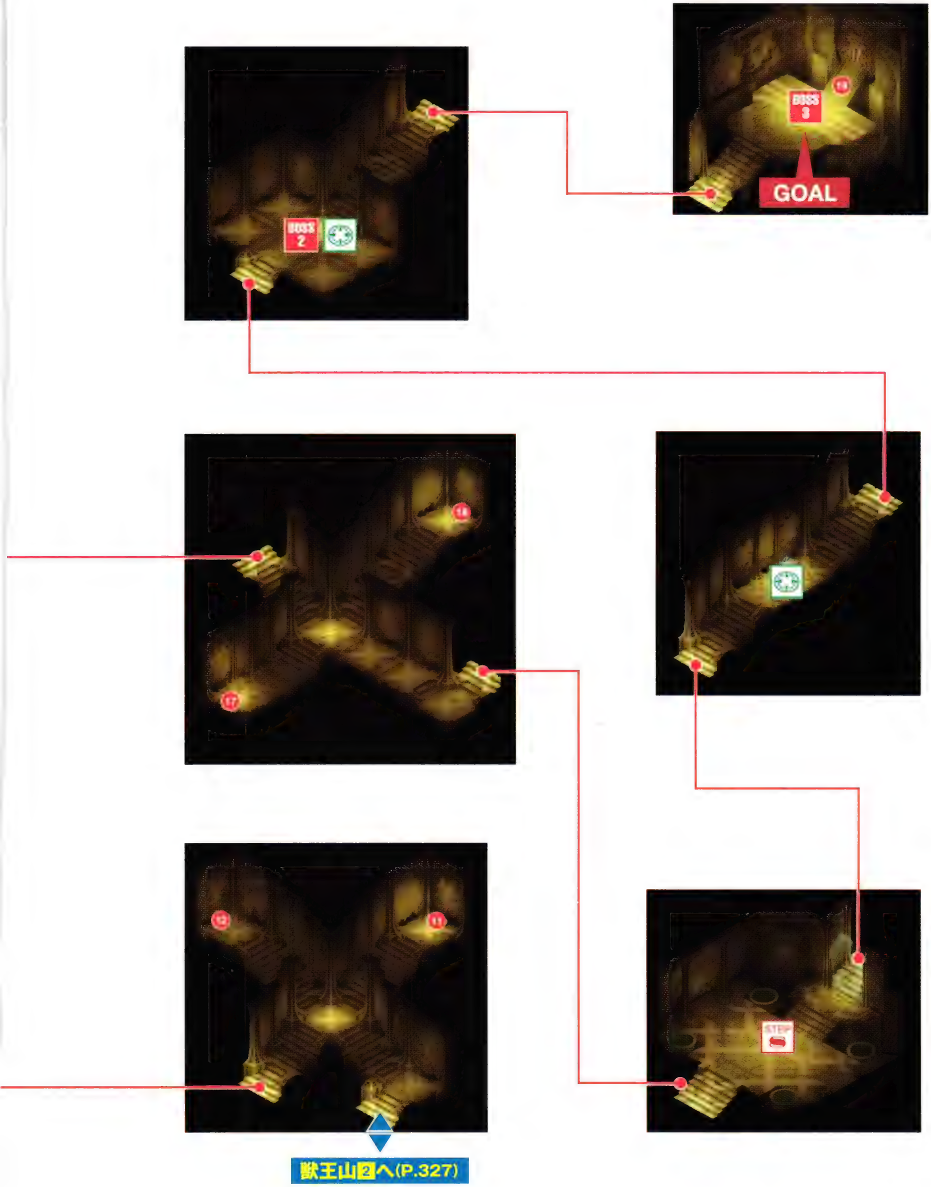
Mount Sovereign
Complete View

アイテムリスト

- ⑪ 術錬石
- ⑫ ライフボトル
- ⑬ アンカス
- ⑭ フォルスエメラルド
- ⑮ アップルグミ
- ⑯ エリクシール
- ⑰ マッスルエメラルド
- ⑱ マクシミリアン
- ⑲ セージ（フェイズ55以降）



1
2
Chapter 3 シナリオ
4
5
6


BOSS 3
GOAL
BOSS 2
STEP
獣王山2へ(P.327)

PHASE 55

Town | Dungeon

ユリスの領域・上層

ACCESS

ユリスの領域は獣王山のすぐ上にできた黒い球体が入口。シャオルーンに乗って近づくと入れるのだ。

STORY 突如出現した破滅のもの・ユリスは、復活したゲオルギアスを一蹴し、獣王山の上空にユリスの領域を作り出した。一行はシャオルーンに乗って、領域へと突入する。

Upper Yuris' Realm

事前準備 Preparation バルカで準備をしよう

獣王山クリア後には、バルカの武器・防具屋で優れた装備品が販売されるようになる(P.362参照)。そこで、回復アイテムの補充も兼ねて、一度バルカにもどっておこう。そして、ショップで購入できる最高の装備であるフォルティ系武具を買いそろえ、そこにこれまでの武具を継承しておくといい。きわめてレアなユニーク装備をのぞけば、それが最終装備になる。

直前の装備の潜在効果が強力だった場合は、そのまま使うのもひとつの方法だといえる。

要注意エネミー Special Attention 詠唱を止めていけば問題なし

出現する敵はHPこそ多いが、あまり危険度の高い攻撃はしてこない。トルドアイビーが出現したときは詠唱を止めていかないと被害が大きくなるが、それ以外では特に注意すべきこともないだろう。もしこれらの敵を相手に苦戦してしまうようなら、この先は厳しくなる一方だ。不安なら、この上層の敵を楽に倒せるレベル55くらいまでレベルを上げておくといい。

導術を使う敵は奥にいることが多い。なるべく敵前衛を避けて狙っていくのがセオリーだ。

エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶P.404

エネミー名	HP	弱点	耐性	半減	防御	アイテム	特徴
デリヴァール	12708	光	—	闇	—	ジャガイモ ネイチャートパーズ	マイナス効果の弧法陣 毒霧を吐く(毒はない)
トルドアイビー	8192	地	—	風	—	ビーフ レジストトパーズ	風属性の導術を使う リーチが長い
バルティ	10015	火	—	水	—	タマネギ オールディバイド	ラッシュチャージする 攻撃に熱毒の効果あり
ラスザウラー	13316	風	—	地	—	ニンジン プラオリキッド	ラッシュチャージする 突進攻撃をする

TOPICS 上層の敵は動かない?

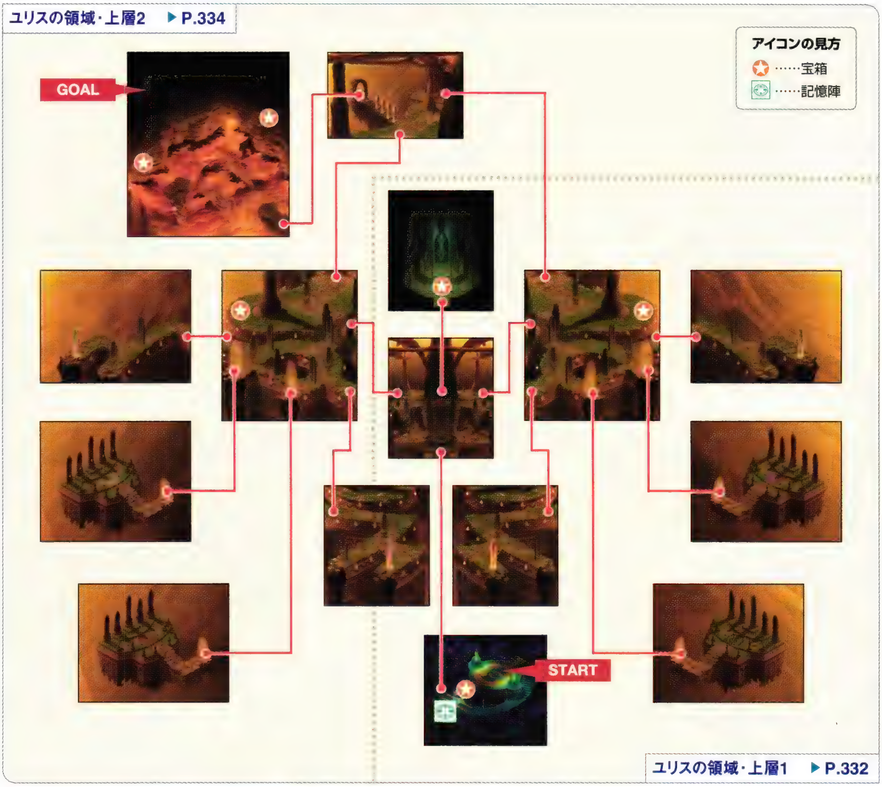
このユリスの領域・上層に出現する敵は、領域の門番のような役割をになっている。そのせいか、こちらが攻撃を当てるまでは様子見していることが多く、1回でも攻撃を当てると怒濤のように反撃してくるのだ。この特性を考えると、ふだんは有効な広範囲に効果のある導術も、敵の猛反撃を助長することになる。より安全に戦いたいなら、隊列設定でメンバーをひとつのラインに集め、かつ攻撃範囲のせまい術技だけを使って、敵を1体ずつしとめていくようにしよう。

Navigate ユリスの領域・上層全景

Upper Yuris'Realm Complete View

トラップ 炎の色の壁を砕いて進もう

鋼のフォルスで壁を砕き、中層への道を開く。砕けるのは、外壁に灯る炎と同じ色の壁だけだ。炎の色は、各色に対応した部屋で仕掛けを解くと変わる。なお、壁を砕いたあとに敵が出現することがある。



トラップ 炎の色を変える部屋

ティトレイ(緑)、マオ(赤)、アニー(青)、ヒルダ(紫)に関する碑文が並んでいる部屋では、正しい内容の碑文にフォルスを当てると、外壁の炎の色を各部屋の色に変えられる。ただし、間違えると敵が出現する。

ユリスの領域・上層[1] Upper Yuris'Realm

Flow Chart

STEP 1 4色の壁を砕いていく

4色の壁を鋼のフォルスで砕いていくと、最終的には次の階層へと続く道が開くという、マップ全体でひとつのパズルとなっている。砕ける壁は、外壁に灯っている炎と同じ色のものだけだ。それ以外の壁にフォルスを当てると、ダメージを受けてしまう。なお、炎の色は最初は赤だが、上層の四隅にある紫、緑、青、赤の各部屋で、正解の碑文(マップ参照)にフォルスを当てると、炎をその部屋と同じ色に変更できる。複雑なパズルだが、最短クリアするためのルートは下表のとおりだ。最初の部分を例に挙げると、まず炎が赤色の状態で❶〜❺までの壁を壊したら、緑の部屋で炎の色を緑に変えて❻の壁を壊す、といった具合になる。ちなみに、壁を壊すと敵との戦闘になったり、ダメージを受けたり、アイテムを入手できることもある。

■ 壁を壊す順番

炎の色	壊す壁(マップ上のアイコン)
赤	❶ ❷ ❸ ❹ ❺
緑	❻
紫	❼ ❽
緑	⑨ ⑩ ⑪
赤	⑫ ⑬
青	⑭ ⑮ ⑯ ⓱
緑	⓲
紫	⓳ ⑳
赤	㉑

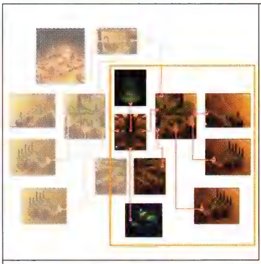
❶…ユリスの領域・上層[1]にある壁
①…ユリスの領域・上層[2]にある壁

P.334へ

CHECK!

回復所を利用しよう

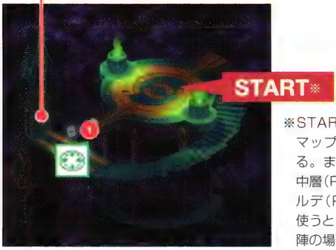
上層入口近くには無限に利用できる回復所がある。室内の中央の壁を調べると、上層突破のヒントを得られ、同時にパーティ全員のHPとFGが全快するのだ。また室内にある4色の壁を、対応する色の炎が灯っているときに砕くことでも回復が行える。



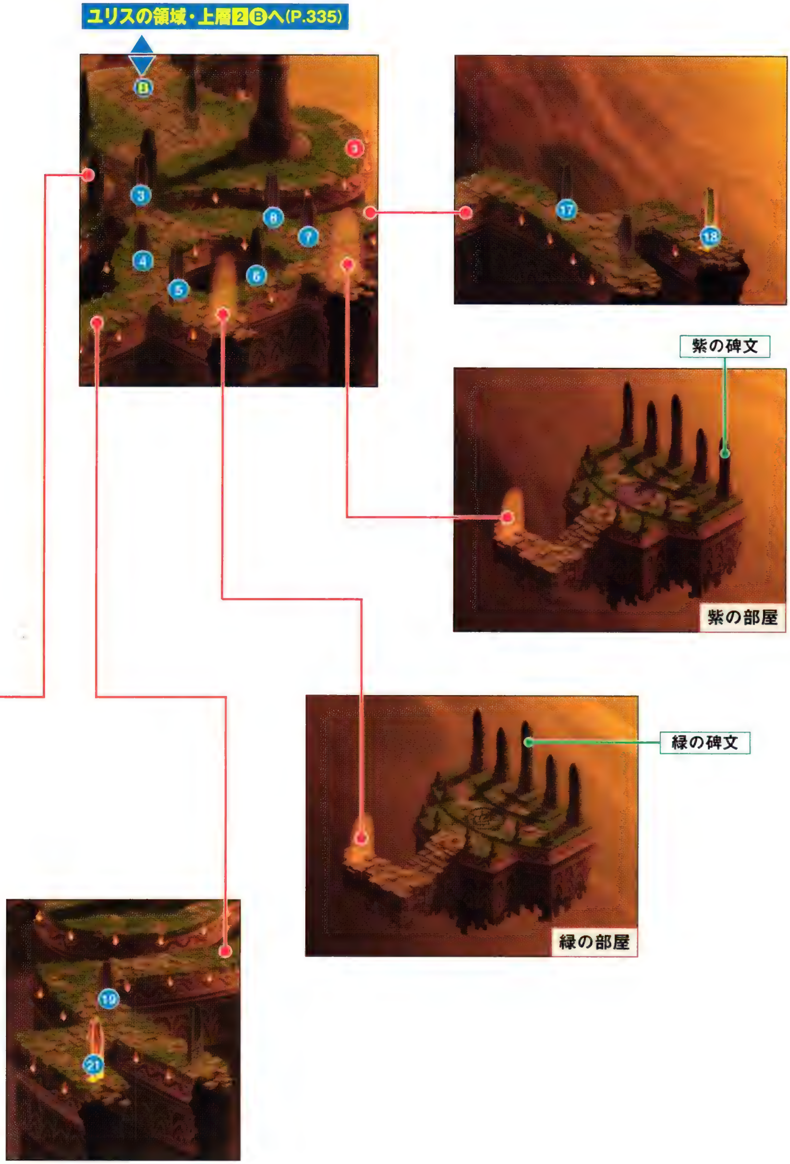
ユリスの領域・上層全景
Upper Yuris'Realm
Complete View

アイテムリスト

1. リカバーエメラルド
2. エリクシール
3. ライフボトル



※STARTのマップから上のマップへは一方通行となる。また、ユリスの領域・中層(P.336)かグリュンヒルデ(P.344)のワープを使うと、このマップの記憶陣の場所に移動できる。


ユリスの領域・上層2Ⓑへ(P.335)
紫の碑文
紫の部屋
緑の碑文
緑の部屋

ユリスの領域・上層 2 Upper Yuris'Realm

Flow Chart

ユリスの領域・上層2

STEP 2 火の玉を凍らせて奥へ

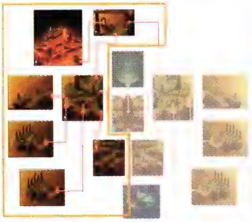
溶岩が吹き出る部屋では、ヴェイグの氷のフォルスを使って、火の玉を凍らせて足場を作っていく。部屋の入口付近では左右両方に火の玉が飛んでいるが、右は宝箱の場所へ行くための足場ができ、左が先へ進むための正解ルートとなる。火の玉が飛び出すタイミングは一定で、失敗時のペナルティや制限時間もない。ゆっくりタイミングを合わせていこう。

何度やっても凍らないときは、L1／R1ボタンでキャラクターの向きを調整してみよう。

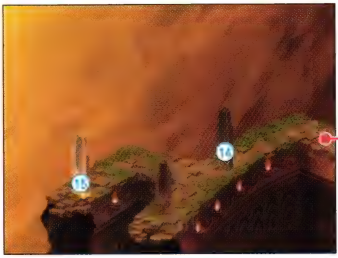
STEP 3 知恵の宝玉を入手

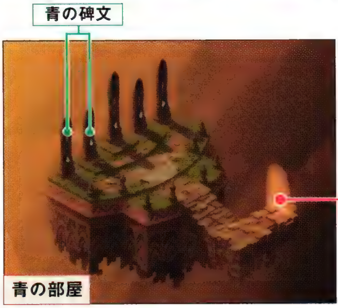
フォルスを使い果たしたヴェイグたちの手に、貴重品「知恵の宝玉」が現れて入手できる。このアイテムは、のちのユリスの領域・下層で使うものなので、今は気にしなくていい。

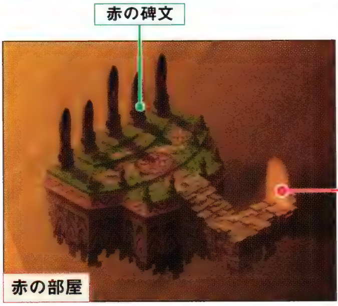
ユリスの領域・中層へ ▶P.336

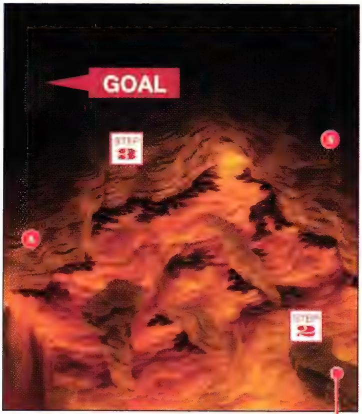


ユリスの領域・上層全景
Upper Yuris'Realm
Complete View



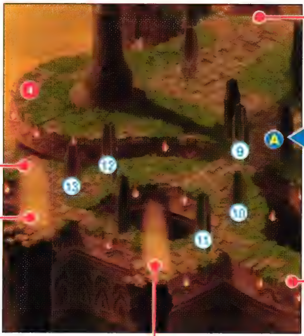


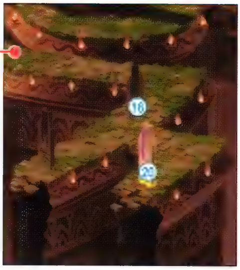




アイテムリスト

- ❹ バーストボトル
- ❺ セボリー
- ❻ ラベンダー





PHASE 56

Town | Dungeon

ユリスの領域・中層

ACCESS

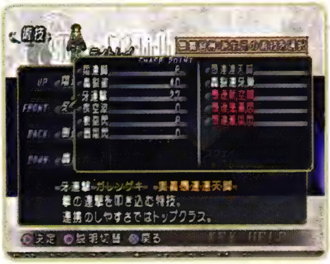
ユリスの領域・上層を突破すると、ユリスの領域・中層に突入する。

STORY 人の持つ負の感情に打ちのめされるヴェイグたちの前に、まったく違う雰囲気の領域が姿を現す。そこには、よく知る姿をしたものが待ち受けていた……。

Middle Yuris' Realm

事前準備 Preparation ふだん使わないキャラクターを使う

上層からの続きのため、特別な準備はできない。しかし、装備の変更は可能なので、このエリアに出現する敵に強い、光属性の攻撃を用意しておこう。前衛のメンバーには「ライトリスト」を装備させ、後衛にヒルダを加えるのがオススメだ。また、このエリアではガルエンブリオンとの戦闘が3回あり、そこで必ず全員が一度は戦うことになる。本書の解析編(P.045～)を読むなどして、ふだんは使っていないキャラクターの特徴や術技、装備品といった情報を集めておこう。



ふだんと違うキャラクターを操作する戦闘もある。術技のセットもそのつもりでアレンジを。

要注意エネミー Special Attention 鎧タイプは最後に叩く

このエリアから出現する鎧のバイラス・ハックアーマーは、HP・攻撃力・防御力のすべてに優れる強敵だ。あまり積極的に動かないのが救いではあるが、この敵の攻撃を連続で受けようものなら簡単に倒されてしまう。戦闘が始まったら、この敵は完全に放置して別の敵を先に倒し、最後にハックアーマーを1体ずつ集中攻撃してかたづけていこう。なお、ハックアーマーが複数体出現した場合は、仲間の導術に合わせて攻撃すると反撃されることが少なく、被害が出にくい。

ただでさえ高い攻撃力に加え、「ダメージ2倍」の潜在能力が出ることもある点が厳しい。

エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶ P.404

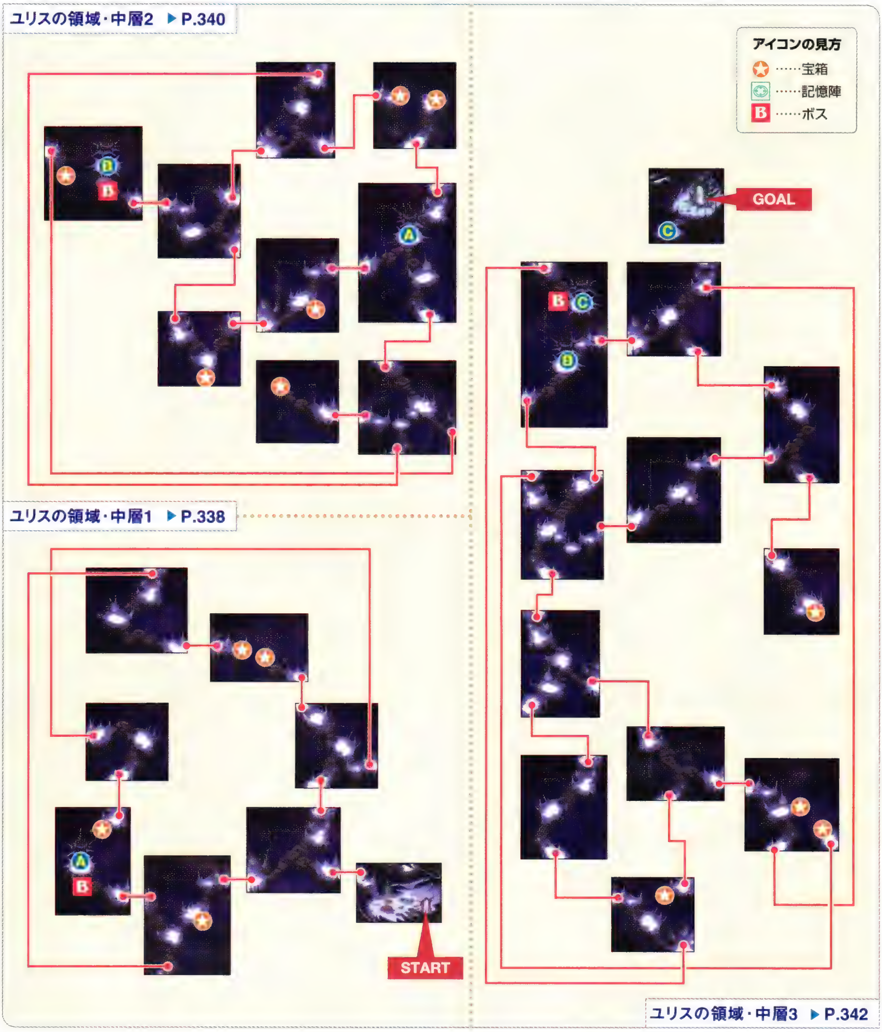
エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
グリームアニム	5686	光	―	闇	―	ウィークチェック アワーグラス	術撃が非常に高い 恐慌の追加効果を持つ
テンプラー	10371	光	地	闇	―	とうふ マインドエメラルド	マイナス効果の弧法陣 広範囲攻撃を使う
パウミー	11542	―	闇	―	―	グリューンリキッド シールドエメラルド	攻撃力減少の潜在効果 3連続攻撃をしてくる
ハックアーマー	13545	―	―	―	闇	ロートリキッド ミソ	近くにいるときだけ攻撃 突進攻撃は防御不可
B ガルエンブリオン	21000	―	―	―	―	ライフボトル リキュールボトル	子分を生み出す 動きが鈍い
B フルーエンブリオン	7	―	―	―	―	―	HPが非常に少ない 無限に生まれる
B ラムエンブリオン	10	―	―	―	―	―	HPが非常に少ない 無限に生まれる

Navigate ユリスの領域・中層全景

Middle Yuris' Realm Complete View

トラップ 上下と左右がループしている

この中層はマップの上下と左右がループしているという特徴がある。もし迷ってしまったら、宝箱の位置関係から自分の場所を確認しよう。なお、マップ中のⒶ～Ⓒはワープ装置を示している。



ユリスの領域・中層 1 Middle Yuris'Realm

Flow Chart

STEP 1 固定メンバーでの強制戦闘

ここの強制戦闘では、ユージーンとマオ、ティトレイとヒルダ、ヴェイグとアニーの組み合わせの順で、ガルエンブリオンと戦うことになる。ふだん操作しているキャラクター以外でも戦うことになると思われるので、術技のセットや装備の変更といった準備をしっかり行っておくこと。

ふだん前衛を使っているなら、各強制戦闘も前衛キャラクターを操作するのが無難。

BOSS 1 ガルエンブリオン

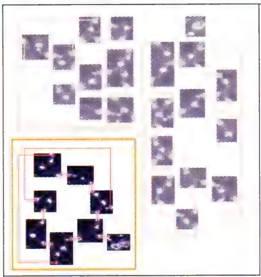
ガルエンブリオンは移動速度が遅く、攻撃頻度が低い敵だが、ときおり飛行型のフルーエンブリオンと地上型のラムエンブリオンという子供を産みだす。子供はどちらも通常攻撃一撃で倒せる程度のHPしかないが、数が増えるとうっとうしい。したがって、2種類の子供が増えないようにこまめに倒しつつ、本体に攻撃していくのが基本戦術だ。最初の強制戦闘は、ユージーンとマオのコンビなので、ユージーンに本体を狙わせ、2種類の子供はマオの「ガスティーネイル」で一掃していこう。

P.340へ

CHECK!

入口へのワープ

中層のスタート地点付近には、上層の入口までもどるワープがある。ただし、これは一方通行で、上層から中層へのワープはできないので注意しよう。



ユリスの領域・中層全景
Middle Yuris'Realm
Complete View

アイテムリスト
1. エンダール
2. ピヨハンエメラルド
3. ホーリィボトル
4. エリクシール

Chapter 1
Chapter 2
Chapter 3 シナリオ
Chapter 4
Chapter 5
Chapter 6

2
1
START

ユリスの領域・中層 2 Middle Yuris'Realm

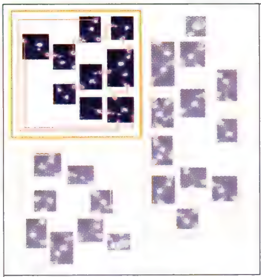
Flow Chart

BOSS 2 ガルエンブリオン

次はティトレイとヒルダのタッグで戦闘。マオとユージーンのときと一緒で、ティトレイが本体に攻撃し、ヒルダが導術で子供を蹴散らすのが基本戦法だ。ヒルダの導術はマオほど広範囲を攻撃できないが、子供を数体逃すぐらいは問題ない。かといって、あまりにも多くの子供がヒルダ側に行ってしまうと、導術を唱えられなくなってしまう。ヒルダが狙われはじめたら、ティトレイは本体への攻撃を中断して、子供を全滅させてから攻撃を再開しよう。

ヒルダの主力は「シャイニングレイ」がオススメ。発動すれば子供は一掃される。

P.342へ

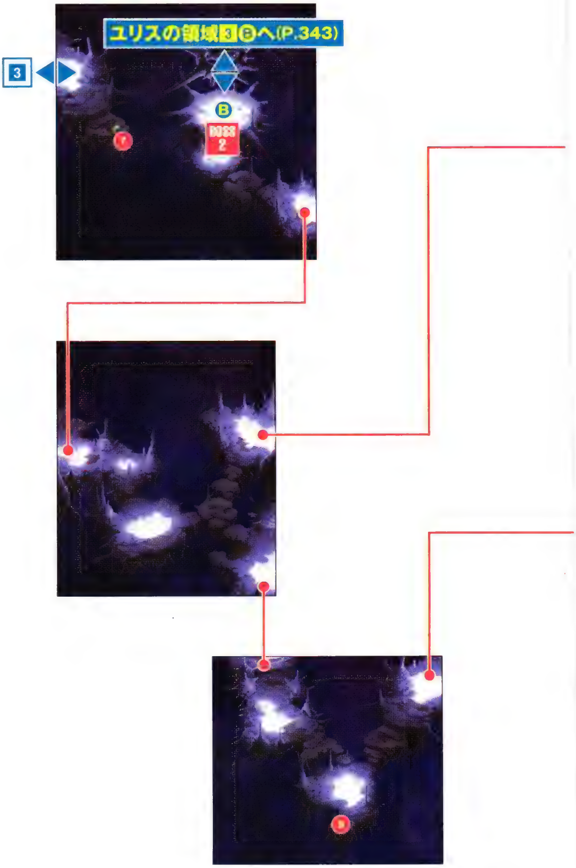


ユリスの領域・中層全景

Middle Yuris'Realm
Complete View

アイテムリスト

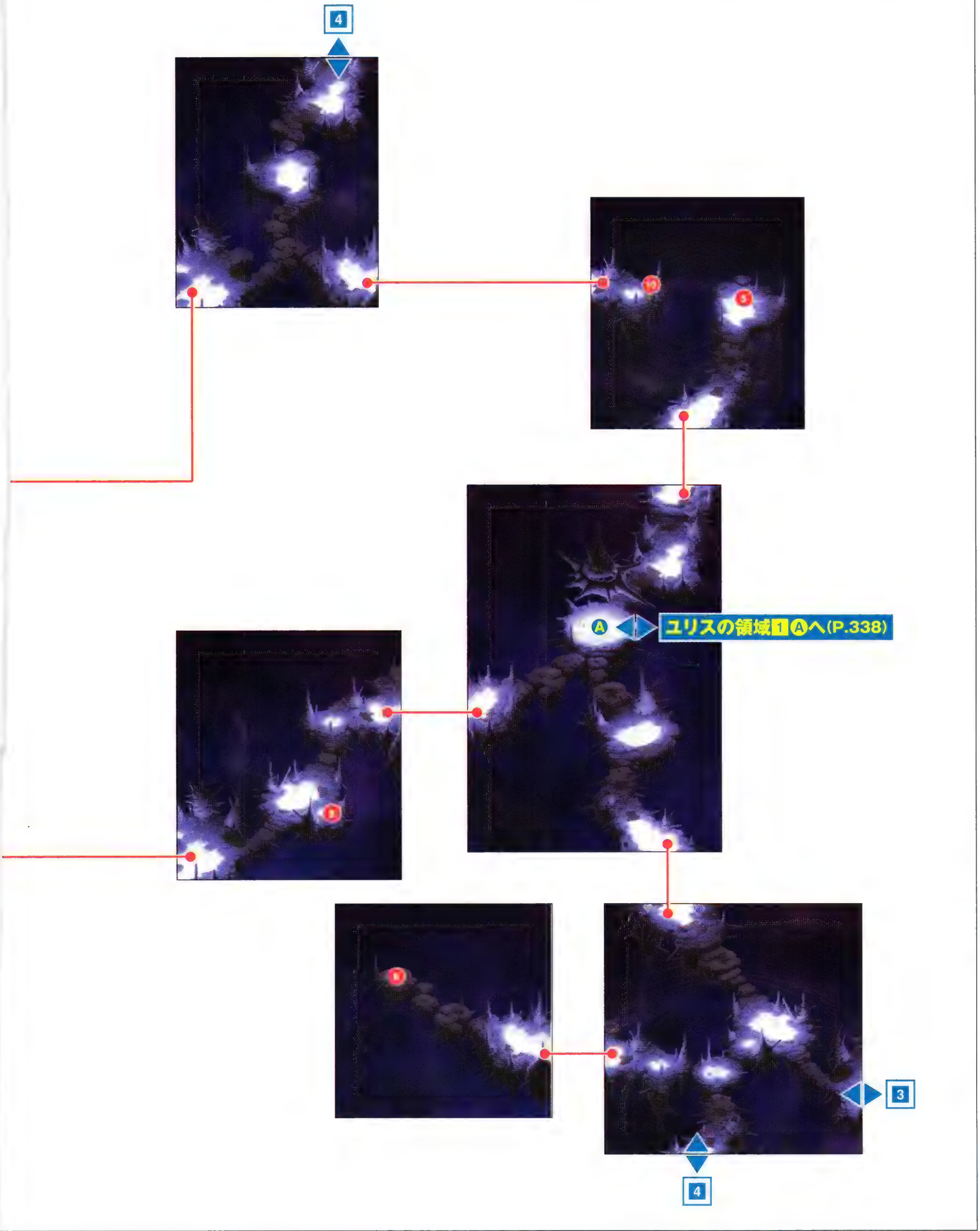
- 5 オールディバイド
- 6 ロンギヌス
- 7 サフラン
- 8 斬錬石
- 9 ライムグミ
- 10 ミスティエメラルド



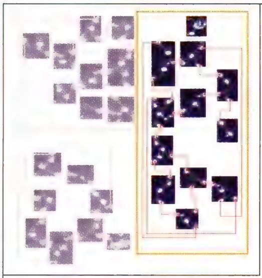
CHECK!

ロンギヌスを入手せよ

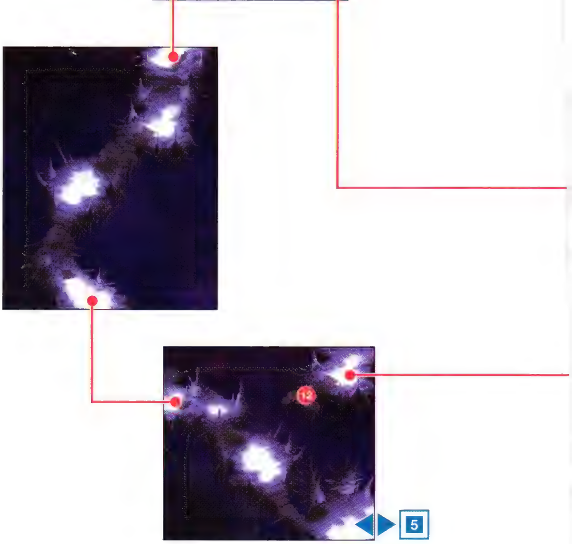
6 の宝箱に入っているユージーン用の武器「ロンギヌス」は、バルカで売っている「フォルティスピア」よりも斬撃攻撃力とFG回復力に優れている。ユージーンの武器でFG回復力に優れているものは希少なので、ぜひとも入手しておこう。


4
A
ユリスの領域1Aへ(P.338)
3
4

ユリスの領域・中層 3 Middle Yuris'Realm



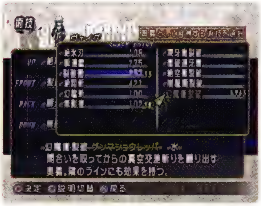
ユリスの領域・中層全景
Middle Yuris'Realm
Complete View



Flow Chart

BOSS 3 ガルエンブリオン

最後のガルエンブリオン戦は、ヴェイグとアニーの出番だ。アニーは攻撃手段が乏しすぎるので、ガルエンブリオン本体への攻撃も、産み出される子供の処理も、ヴェイグの仕事となる。とはいえ、複数ラインを攻撃する「裂破衝」をメインに使っていれば、本体を攻撃しつつ子供を処理できるため、苦戦はしないはずだ。なお、アニーの方は、ヴェイグに効果が及ぶように陣術を使って、あとはヴェイグが倒しそこねた子供を随時倒していけばいい。また、広範囲に効果のある「D・レーベン」で子供の一掃を狙うのもいいだろう。



「裂破衝」の派生で習得できる奥義「幻魔衝裂破」も、攻撃手段としてオススメだ。

STEP 2 力の宝珠を入手

すべてのガルエンブリオンを倒すと、ガジュマを象徴する「力の宝珠」を入手できる。上層で手に入れた「知恵の宝珠」と、この「力の宝珠」は、この先にある下層で扉を開くために使うのだ。次なる階層への扉をくぐると、ヒトもバイラスもいない虚無街グリュンヘルデに出る。

グリュンヘルデへ ▶P.344

アイテムリスト

- ⑪ 打錬石
- ⑫ エリクシール
- ⑬ プロテクトエメラルド
- ⑭ セイクレッド

PHASE 57 ～虚無街～

Town | Dungeon

グリュンヘルデ

ACCESS

ユリスの領域・中層を突破すると、グリュンヘルデに突入する。

STORY ユリスの領域の中層に足を踏み入れたヴェイグたちは、ガルエンブリオンとの連戦に打ち勝った。消耗してもなお進撃する6人の前に、突如無機質な街が現れた。

Grunhelde

タウン Town Information ユリスの領域の中継地点

ユリスの領域の中層と下層のあいだに存在する、命あるものがいない無機質で小規模な街。武器屋や防具屋、食材屋こそないものの、雑貨屋や回復可能な記憶陣があり、広大なダンジョンの中継地点としての役割は十分すぎるほど。また、雑貨屋の中にはユリスの領域・上層の入口へ飛べるワープも用意されており、ダンジョンの奥にありながらも交通の便は良好だ。ちなみに雑貨屋には、ワン・ギンの生まれ変わりかと疑ってしまうほど、金に執着する商人がいる。

グリュンヘルデの商人は姿もワン・ギンそっくり。お金に関するいろいろな世間話が聞ける。

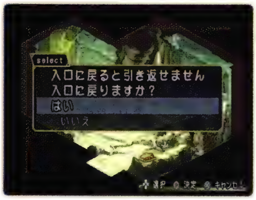
Flow Chart

STEP 1 北門 北門から出る

ユリスの領域・下層へ ▶P.346

CHECK!
ワープは一方通行

雑貨屋のワープに入るとユリスの領域の入口まで一気にもどれる。装備などの準備が不足しているならいったんほかの街にもどるのもいいが、ここまで来るには、ふたたびユリスの領域の上層と中層をくぐり抜ける必要があるので注意しよう。



ワープは一方通行。ワープするかしないか慎重に決めること。

アイテムリスト

1 アップルグミ

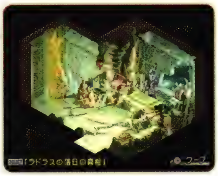
ユリスの領域・中層へ（P.343）

1 2 Chapter 3 シナリオ 4 5 6

施設 Institution

ワープ

ショップの中にある転送装置。ユリスの領域・上層の入口へとワープできるが、一方通行なので注意が必要となる。



記憶陣

ドーム状の建物の中にあり、セーブと回復が自由に行える。ここと下層を行き来して経験値を稼ぐのもいいだろう。

Shop Data

雑貨屋 Variety Shop　行商人

アイテム名	種別	価格
ピーチグミ	道具	500
グレープグミ	道具	2000
ライムグミ	道具	800
パナシーアボトル	道具	200
リキュールボトル	道具	400
バーストボトル	道具	600
ライフボトル	道具	800
ホーリィボトル	道具	300
ダークボトル	道具	300

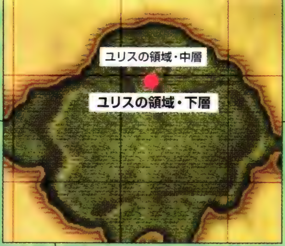
お買い得情報　回復アイテムを15個まで買い込め

グリュンヘルデを抜けたら、残すはユリスの領域・下層と、ユリスとの決戦のみ。一気にクリアをめざすなら、もうガルドを温存する意味はない。持っているガルドでグミ類や「ライフボトル」、「バーストボトル」などを最大限まで買い込み、このあとの激戦に備えよう。

Chapter 3 Scenario

PHASE 58

Town | Dungeon



ユリスの領域・下層

ACCESS

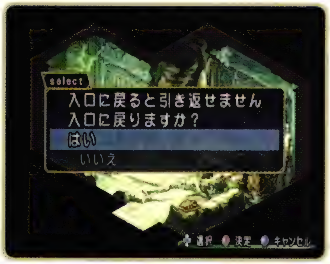
グリュンヘルデを突破すると、ユリスの領域・下層に突入する。

STORY グリュンヘルデを抜けると、いよいよ領域の最深部。ヒトの心の光を信じ、世界を破滅から救うためにここまでたどり着いたヴェイグたちの、最後の戦いが始まる。

Lower Yuris' Realm

事前準備 Preparation 回復アイテムは最大まで購入

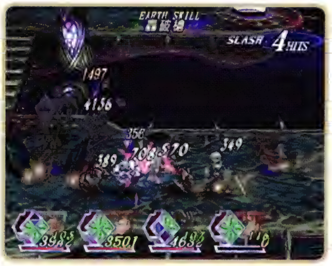
直前のグリュンヘルデでは装備の購入や武具継承はできないため、もし装備に不安が残るようなら、グリュンヘルデからワープでいったん外に脱出するしかない。基本的には下層挑戦時の事前準備は、グリュンヘルデでのアイテム補充のみと考えておこう。



出てしまったら、もう一度ここまでの道をたどることになる。出るかどうかの判断は慎重に。

要注意エネミー Special Attention 後衛にとって最悪の敵が出現

導術や陣術を詠唱している仲間を集中して狙うという、独特の思考パターンを持つファーオストが難敵だ。この敵は出現数が多めで攻撃力も高いため、前衛で守らなければ簡単に後衛が倒されてしまう。前衛を操作する場合は、後衛の近くで戦うように心がけること。



仲間が詠唱を開始するとその方向へダッシュしていく。進路をふさぐか攻撃して止めよう。

エネミーデータ Enemy Data

参照ページ▶P.405

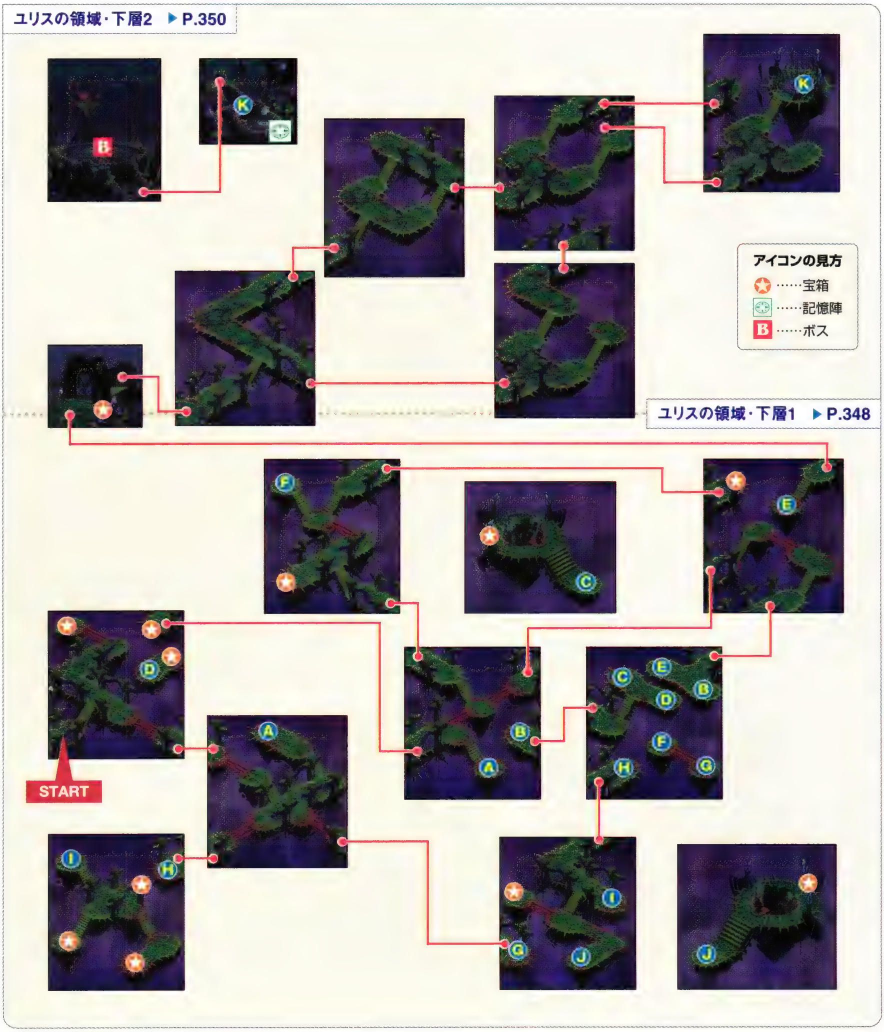
エネミー名	HP	弱点	鋼体	半減	防御	アイテム	特徴
スケリッチ	12448	光	−	闇	−	グレープグミ エリクシール	テレポートで移動する FG回復の潜在効果を持つ
ディケイヴァー	14267	火	闇	−	−	ヴィオレットリキッド パニックチェック	高RG時は鋼体になる 攻撃に恐慌の効果あり
テンプラー	10371	光	地	闇	−	とうふ マインドエメラルド	マイナス効果の陣術 広範囲攻撃を使う
ハックアーマー	13545	−	−	−	闇	ロートリキッド ミソ	近くにいるときだけ攻撃 突進攻撃は防御不可
バルティ	10015	火	−	水	−	タマネギ オールディバイド	ラッシュチャージする 攻撃に熱毒の効果あり
ファーオスト	10678	火	闇	−	−	ゲルプリキッド マイティエメラルド	詠唱に反応して攻撃 移動が速い
ライゾム	9792	光	風	闇	水	ブレイクトパーズ フィートサファイア	光属性の導術を使う 攻撃にマヒの効果あり
B ユリス	210000	−	−	−	−	−	ユリスアイを生み出す 広範囲に弧法陣を張る
B ユリスアイ	8230	−	−	−	−	−	目からビームを放つ 全属性の導術を使う

Navigate ユリスの領域・下層全景

Lower Yuris'Realm Complete View

トラップ 2つの宝玉で扉を開こう

下層にある巨大な扉は、「力の宝玉」と「知恵の宝玉」という2つの宝玉を所定の場所に納めると開く仕組みだ。また、下のマップのⒶ～Ⓚの記号は中層と同じくワープ装置で、対応する記号と行き来できる。



Chapter 1
Chapter 2
Chapter 3 Scenario
Chapter 4
Chapter 5
Chapter 6

ユリスの領域・下層 1 Lower Yuris'Realm

Flow Chart

STEP 1 知恵の宝玉を納める

深部へ進むためには、まずマップ北東にある大きな扉を開かなければいけない。扉は2カ所の台座に「力の宝玉」と「知恵の宝玉」を納めれば開くのだ。まずは、マップ南東の台座に「知恵の宝玉」を納めにいく。スタート地点から、最初の分岐で南東、次の分岐で南西に進み、Hからワープ。さらに、南西に進んでJからワープすれば台座にたどり着く。

STEP 2 力の宝玉を納めて扉を開ける

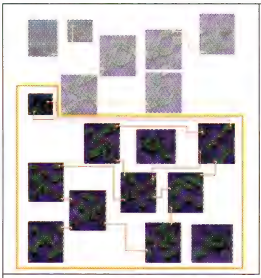
次はマップ北の台座に「力の宝玉」を納めにいく。「知恵の宝玉」を納めた場所からJ→Hの順にワープしてきたら、北東に移動してAからワープする。そこから、道なりに北東に進んでBからワープ、最後にCからワープすれば台座は目の前だ。

STEP 3 扉を抜ける

2つの宝玉を納めたら、C→Bの順にワープでもどって、Bの隣にあるEのワープから扉の部屋へ。宝玉を納めたことで、扉が開け放たれているはずだ。ここではミルハウストとクレア、アガーテと合流して会話イベントが発生する。最終決戦を目前にした、最後のイベントだ。

ヴェイグたちを見送るミルハウストたち。このあとはいよいよ最後の戦いだ。

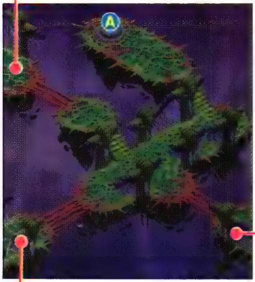
P.350へ

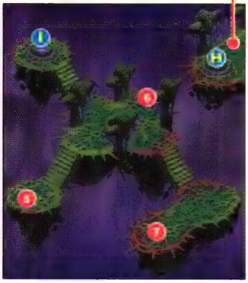


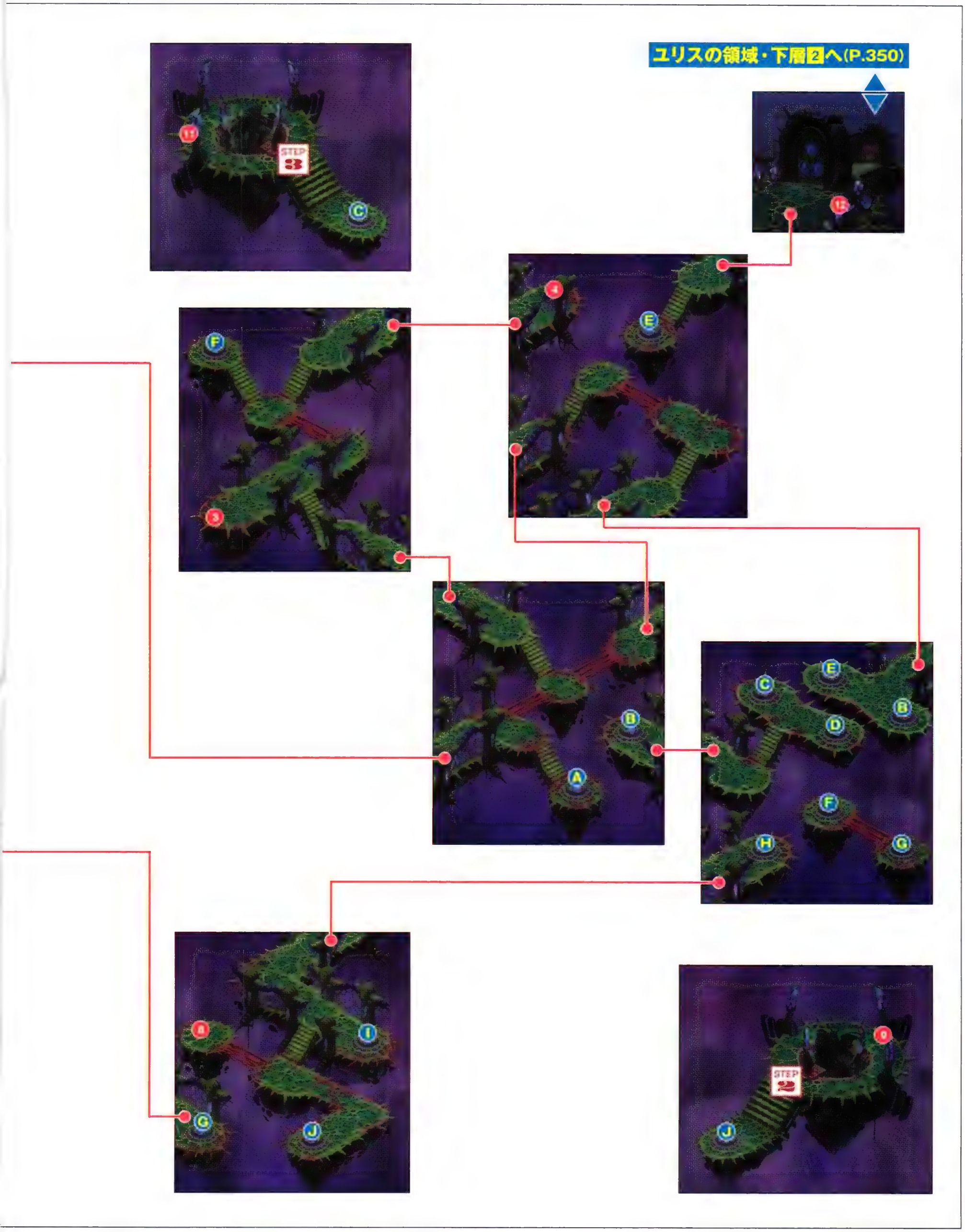
ユリスの領域・下層全景
Lower Yuris'Realm
Complete View

アイテムリスト

1. アラキラース
2. ライフエメラルド
3. 醒錬石
4. ブレイクサファイア
5. アワーグラス
6. アップルグミ
7. ビグラートン
8. カモミール
9. ライフボトル
10. ペイルドラグ
11. セボリー
12. オールディバイド






ユリスの領域・下層2へ(P.350)
STEP 3
STEP 2
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

ユリスの領域・下層 2 Lower Yuris'Realm

Flow Chart

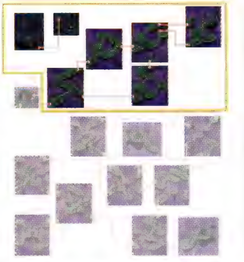
STEP 4 奥へ進みユリスの部屋へ

大扉を抜けた先には、仕掛けも宝箱もない。ただし、通常戦闘は発生するので、気を抜かないように。奥まで進み、Ⓚからワープすればユリスの部屋にたどり着く。

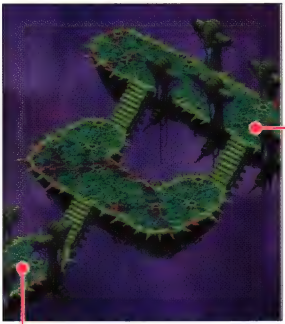
STEP 5 最後の記憶陣

ここにあるのが、ゲーム中最後の記憶陣となる。奥に進むとユリスとの決戦が始まるので、その前に下記の「CHECK!」を読むなどして、最後の準備をしておこう。ユリスは当然ながら、今までの敵よりはるかに強い。全滅する可能性も高いので、忘れずにセーブを行っておくこと。

P.352へ



ユリスの領域・下層全景
Lower Yuris'Realm
Complete View

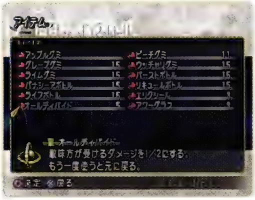


ユリスの領域・下層1へ(P.349)

CHECK!

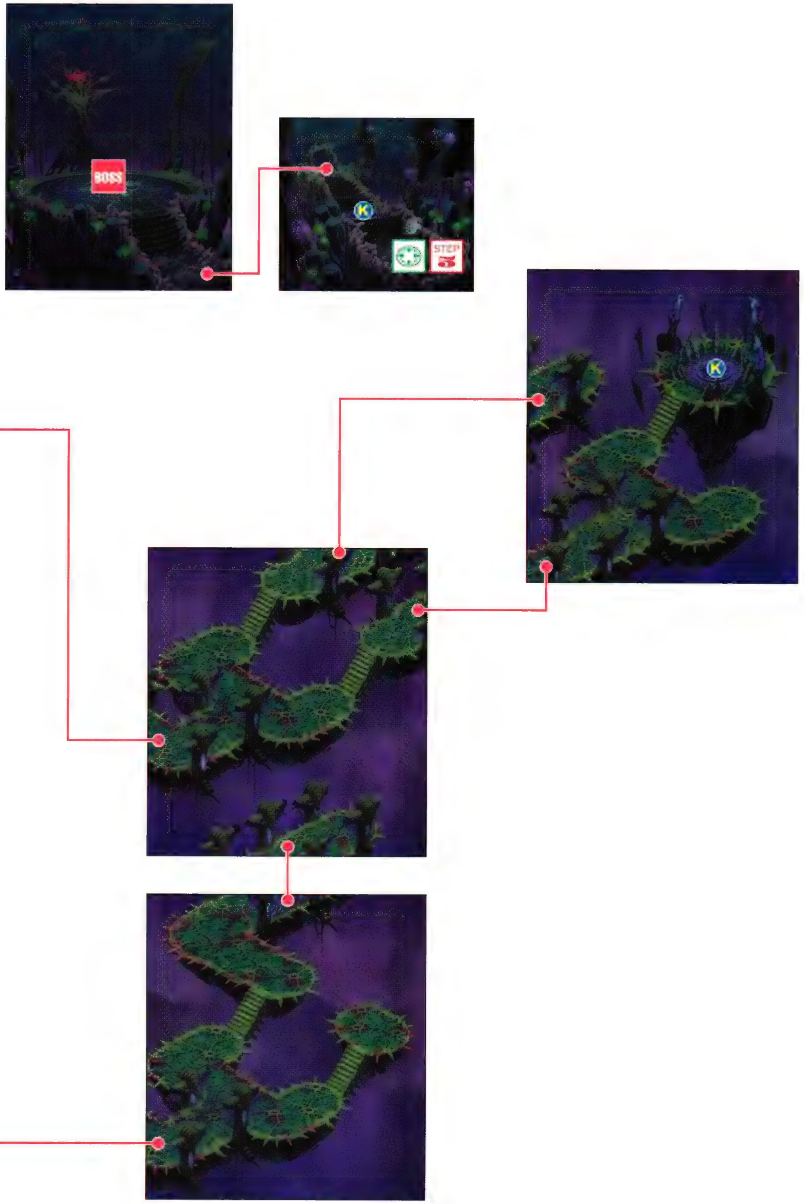
最終ボス、ユリス戦前の準備

詳細な攻略を次のページにまとめてあるので、ここでは直前の記憶陣で行うべき準備について触れておこう。ユリスはHPが高いので長期戦になり、しかも強力な全体攻撃を使ってくるため、「R・エリキシル」で仲間を蘇生できるアニーは必須といっていい。隊列や装備は戦闘中でも調整できるが、フォルスキューブは戦闘が始まると変更できなくなるので、アニーのセットは「R・エリキシル」を2つか3つセットしておき、空いた場所に「ヒール」の特殊効果と組み合わせた「ガード・ヴァッサー」か「チャージ・ヴィント」をセットしておくのがオススメだ。



ピンチ時に時間稼ぎになる「オールディバイド」もあるといい。

Chapter 3 シナリオ


BOSS
K
STEP 5
K

ユリスの領域・下層

Lower Yuris' Realm

VS ユリス

ユリスアイを見逃すな

本作最後の敵、ユリスは、ユリスアイという手下を次々と出してくる。このユリスアイは、放っておくと導術の奥義を連発されるうえ、最大4体まで同時に出現する危険な敵。ユリスアイを残しながら戦うのは自殺行為だ。確実にユリスアイを撃破しつつ、ユリスアイがいないタイミングに絞ってユリス本体にダメージを与えていこう。

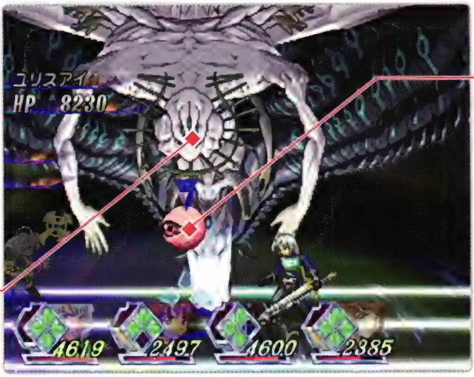
なお、本体・ユリスアイともに弱点もないが耐性もない。攻撃属性を気にする必要がないので、自分に用意できる最高の装備と最高の術技を駆使して、この巨大な悪に挑んでほしい。

アニーの行動がカギを握る

本書の攻略どおりに進めていれば、多くの人はレベル60あたりでの挑戦になるだろう。しかし、これだけレベルが上がっていても、死者が出てしまうことはまず避けられない。唯一の蘇生術を持ち、しかも陣術によるHP回復が期待できるアニーの行動が命綱だ。アクション操作が苦手な人は、アニーを操作キャラクターに設定し、戦闘不能者の蘇生に特化するくらいの心づもりで戦うといい。立ち位置を調節すれば2人同時に蘇生できるチャンスもあるし、なにより行動のムダが消えるため、ピンチからの立て直しが安定するはずだ。

ユリスDATA

HP	210000
斬撃攻撃力	1600
打撃攻撃力	800
術攻撃力	800
斬撃防御力	200
打撃防御力	400
術防御力	500



ユリスアイDATA

HP	8230
斬撃攻撃力	100
打撃攻撃力	400
術攻撃力	620
斬撃防御力	450
打撃防御力	200
術防御力	300

負の感情の権化との最後の戦い

前衛操作時はユリスアイに特化

前衛を操作する場合は、とにかくユリスアイを倒すことだけを考えて戦っていこう。ユリスアイの出現地点で待ちかまえて、奥のラインを同時に攻撃できる技（ヴェイグの「烈破衝」など）を混ぜていけば、ユリス本体にもダメージを与えていける。ユリスアイを討ちもらしさえしなければ、ジャマを受けなくなった後衛がユリス本体を狙ってくれるので、操作に慣れている人ならもっともオススメのスタイルだ。後半、ユリスアイが増えてきてからは、ヴェイグの「幻龍斬」のように移動が速い技も用意しておくといい。多少対応が遅れてしまった場合でも、そういった高速移動を兼ねる術技があれば急場をしのげることがある。

後衛操作時は広範囲の術で

後衛を操作する場合はつねに手前ラインの端に位置取り、ユリスアイが出現したらすかさずターゲットを合わせ、奥のラインと同時攻撃できる術を重ねておくのがコツだ。「シャイニングレイ」のように、効果時間が長い術をメインにすれば前衛キャラクターの援護も兼ねられる。術は詠唱時間があるので狙いどおりにいかないこともあるが、行動がシンプルで狙いもはっきりしているため、戦闘が苦手な人にオススメしたいスタイルだ。

なお、ユリスアイが消えても欲ばって本体を狙う必要はない。FG回復の時間と割り切り、次のユリスアイが出現したら狙っていこう。奥義を使うのもいいが、万全を期すならRGは低めがいい。

Shaorune
シャオルーン

Chapter 4
Sub Event
サブイベント

ストーリーとは直接関係ない、サブイベントやミニゲームが充実しているのも本作の大きな魅力。ちょっとしたエピソードからキャラクターへの愛着を深めるもよし、アイテムや称号のコレクションに燃えるのもよし。十分にキャラクターが成長しているプレイヤーには、エクストラダンジョン「サイグローグの館」が待っている。

サブイベント攻略

Sub Event Capture

全27個のサブイベントを、発生する街でまとめた形で紹介していく。サブイベントでしか手に入らない貴重なアイテムや称号があるので、しっかりチェックしておこう。

■掲載サブイベント一覧（発生順）

最短発生フェイズ		サブイベント名	主な入手物	地方	掲載ページ
01～25	01	モニカとスティーブ	剣「バルスンク」、称号「恋のキューピット」	スールズ	P.355
05～	02	コンプリートおやじ	護符「魔神の魂」など	ミナール	P.355
06～	03	移動図書館	称号「本のソムリエ」など	ミナール	P.356
10～	05	ネコ好きのじいさん	称号「トラベラー」「世界仰天不思議発見」など	サニイタウン	P.359
21～25	08	ハックのお礼	杖「アンダリューサイト」	バルカ	P.360
30～47	04	製鉄工場の怪	称号「名探偵」「迷探偵」、エリクシール、5000ガルド	ペトナジャンカ	P.358
30～47、51～	07	やさしいおじちゃん	称号「やさしいおじちゃん」、宝石「ライフエメラルド」	バビログラード	P.359
30～	09	メセチナ洞窟の石碑	–	バルカ	P.360
35～	15	武器強化がマイブーム？	防具「リフレール」「ウェディングドレス」	ピピスタ	P.363
36～41	10	ワルトゥとユージーン	–	バルカ	P.360
40～57	11	オークション	称号「オークションの達人」など	バルカ	P.361
44～	17	ドネルふたたび	–	キョグエン	P.363
44～	19	宝石コレクターの婦人	武器「ディストランゲ」「ゲイリュイオン」	ベルサス	P.364
45～46	06	ミリッツァとヒルダ	–	サニイタウン	P.359
45～	18	羽のフォルスの少女	称号「良き指導者」「料理の師匠」「孤独を知る女」など	ノルゼン	P.364
45～	21	チラ見せねこにん	–	うさにんの村	P.366
48～	20	サルベージ	貴重品「アイフリードの手鏡」、護符「シルバーガントレット」など	ベルサス	P.365
47～	12	ヒルダの時読み	ヒルダが占いをできるようになる	バルカ	P.362
55～	13	新武具入荷	装備品屋に新商品が並ぶ	バルカ	P.362
55～	16	厚いカーテン	–	ピピスタ	P.363
55～	22	隠れうさにん	称号「バニーハンター」など	うさにんの村	P.366
56～	14	秘密の日記	パーティーメンバーの日記が読めるようになる	バルカ	P.362
2周目45～	23	ムービーうさにん	–	うさにんの村	P.366
2周目45～	24	全滅ねこにん	–	うさにんの村	P.366
–	25	美女たちのその後	–	その他	P.367
–	26	特選レシピ	レシピ「唐揚げ」「野菜サラダ」「海鮮グラタン」「マーボーカレー」	その他	P.367
–	27	くいしんぼう	称号「くいしんぼう」	その他	P.367

※色のついたサブイベントは、一定の期間内でしかできないものを示す。　※すべてのサブイベントは、特定のイベント中など一定条件下では発生しないことがある。

～白峰の村～
スールズ

スールズでは開始直後から終盤まで続く、長期間に渡るイベントがある。発生時期が数段階あるので、忘れずにもどるようにしよう。

01 モニカとスティーブ　期間限定

時期	フェイズ01～25
	クレアが誘拐される～カレギア城でサレとトーマの撃破まで(初回)
場所	スールズの武器屋など
入手	ヴェイグ武器「バルスンク」、称号「恋のキューピット」

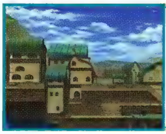
ヴェイグの隣人であるモニカとスティーブの仲をとりもつというイベントで、最後まで進めればヴェイグ用の武器「バルスンク」がもらえる。見落としやすいサブイベントなので、発生する時期に気をつけること。特に問題なのは2回目と3回目に武器屋を訪れるタイミングだ。2回目はクレア(中身はアガーテ)、3回目はアガーテ(中身はクレア)がいる必要がある。また、3回目については、ヴェイグが暴走するとクレアがパーティーから抜けてしまうので、その前にスールズに向かおう。

■発生時期の流れ

- **時期** クレアが誘拐される～カレギア城でサレとトーマを撃破まで(フェイズ01～25)
  - 武器屋の店員スティーブに話しかける
  - 集会所の前にいるモニカと話す
- **時期** ケケット街道沿いの小屋でクレアが仲間になる～ベルサスでスカラベの家を訪れるまで(フェイズ26～43)
  - 武器屋に行き、スティーブと話す
  - 集会所前のモニカと話す
- **時期** シャオルーンの聖殿到着～ミナールでヒューマとガジュマの仲裁をするまで(フェイズ44～51)
  - 武器屋に行き、スティーブと話す
  - 集会所前のモニカと話す
- **時期** ポプラおばさんのパイパーティー中(フェイズ53)
  - 集会所でパーティー中にスティーブかモニカと話す

クレアがいなくてもスティーブとの会話は進むが、モニカとの会話は進まないのだ。

イベントが成功していると、パイパーティー中にスティーブから「バルスンク」がもらえる。



～潮騒の街～
ミナール

ミナールでは2つのイベントがある。強力な護符が手に入ったり、ほかのイベントの進行にかかわるので、早めにやり始めるといい。

02 コンプリートおやじ

時期	フェイズ05～
	ミナール到着以降
場所	ミナールの体育館
入手	護符「魔神の魂」など

ミナールの体育館にいる「元・戦士の男の人」は、バトルブックの敵情報をコンプリートしていくと、その数に応じてアイテムをくれる。彼からもらえる「○○の魂」というアイテムは、ヴェイグの特技を変化させる特殊な護符(変化後の特技についてはP.065を参照)。なお、右表の「最短時期」とは、敵の攻略度をすべて100にしながらゲームを進めたとき(イベントで戦う敵を除く)に、どの段階でアイテムをもらえるのかを示したものだ。

■コンプリートおやじから手に入るアイテム

コンプリート	入手アイテム	最短時期
5種類	ステップブーツ	スールズ周辺
10種類	魔神の魂	アルヴァン山脈
20種類	アップルグミ	ペトナジャンカ周辺
30種類	風神の魂	カレーズ
40種類	回錬石	バビログラード周辺
50種類	ピーチグミ	バルカ周辺
60種類	カモミール	ラジルダ周辺
70種類	猛虎の魂	ピピスタ周辺
80種類	グレープグミ	キョグエン周辺
90種類	ラベンダー	海上
100種類	閃光の魂	ベルサス周辺
110種類	ウッチャリグミ	ギリオーヌの聖殿
120種類	空神の魂	ユリスの領域上層部
130種類	セージ	サイグローグの館
140種類	醒錬石	サイグローグの館
150種類	氷魔の魂	サイグローグの館

03 移動図書館

時期	フェイズ06～ アニーが仲間になったあと
場所	ミナールの役場
入手	称号「本のソムリエ」など

司書に代わって本の回収や貸し出しを行うイベント。右に掲載したような流れで進めば、称号「本のソムリエ」を取得できる。基本的には依頼者に頼まれたとおりに進めていけばいいのだが、Step1からStep2に進むときは、サブイベント「羽のフォルスの少女」を途中まで進ませることが必要だ（詳細は下記を参照）。

なお、Step2とStep3では、本を貸したあとで一度ワールドマップに出れば、すぐに本を回収できる。

■称号「本のソムリエ」を手に入れるまでの流れ

- 時期　アニーが仲間になったあと（フェイズ06～）
  - 役場の図書室にいる司書に話しかける
  - Step1の人たちから本を回収してくる
- 時期　聖獣シャオルーンの試練完了以降（フェイズ45～）
  - サブイベント「羽のフォルスの少女」を進める
  - レンバオ空中庭園にいるニノンに「旅行記」を貸し出す
  - ミナールの司書に「旅行記」を返却する
  - Step2の人たちへの本の貸し出しができるようになる
- 時期　世界中で仲裁をする旅に出て以降（フェイズ48～）
  - Step3の人たちへの本の貸し出しができるようになる

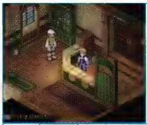
Check Point

羽のフォルスの少女を進めよう

サブイベント「羽のフォルスの少女」（P.364参照）で、山の上で暮らす少女のために「旅行記」を借りてくるというくだりがある。その後、本を司書に返すと、彼女のように本を読みたくても読めない人たちに、本を貸してほしいと頼まれ、これ以降は好きな本が借りられるようになるのだ。

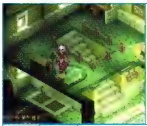
少女に「旅行記」を貸し出すイベントは「羽のフォルスの少女」をクリアするためにも、必須の手順だ。

Step1 司書に代わって本を返してもらう



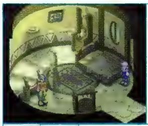
体育館の中にいる「元・戦士の男の人」ではない方の男性から回収しよう。

場所	貸出	－
	回収	ミナールの体育館
貸出相手		男の人
時期		アニーが仲間になったあと（フェイズ06～）
本		歴史小説
お礼		－



スージーが隠れていた民家にいる鳥タイプのガジュマの女性だ。

場所	貸出	－
	回収	サニイタウンの民家
貸出相手		ガジュマの女の人
時期		カレーズ以降（フェイズ13～）
本		旅行記
お礼		－

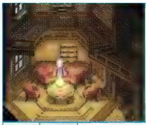


宿屋の2階にいる半魚人タイプのガジュマの男性から回収する。

場所	貸出	－
	回収	バビログラード港の宿屋
貸出相手		ガジュマの男の人
時期		バルカ港以降（フェイズ19～）
本		冒険小説
お礼		－

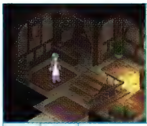
歴史書を借りていたのは、幻の庭の情報をくれたおじいさんだ。

場所	貸出	－
	回収	キョグエンの民家
貸出相手		ヒューマのおじいさん
時期		ノルゼン以降（フェイズ38～）
本		歴史書
お礼		－



人魚像のある広場の右奥にある民家。その中にいるおじいさんから回収する。

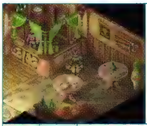
場所	貸出	－
	回収	ノルゼンの民家
貸出相手		ヒューマのおじいさん
時期		ウォンティガの聖殿以降（フェイズ41～）
本		伝記
お礼		－



道具屋のある角のいちばん奥にある民家。その中にいるおばさんだ。

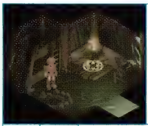
場所	貸出	－
	回収	ベルサスの民家
貸出相手		ヒューマの女の人
時期		シャオルーンの聖殿以降（フェイズ44～）
本		恋愛小説
お礼		－

Step2　司書の代わりに世界中の人に本を貸す



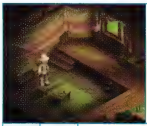
小屋の中にいるヒゲ面の行商人が貸し出し相手だ。

場所	貸出	ケケット街道沿いの小屋
	回収	
貸出相手		ヒューマの行商人
時期		聖獣シャオルーンの試練以降（フェイズ45〜）
本		推理小説
お礼		―



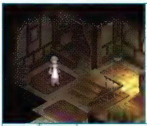
貸し出す場所はアルヴァン山脈の記憶陣がある山小屋。

場所	貸出	アルヴァン山脈の山小屋
	回収	ケケット街道沿いの小屋
貸出相手		ガジュマの行商人
時期		聖獣シャオルーンの試練以降（フェイズ45〜）
本		旅行記
お礼		グレープグミ



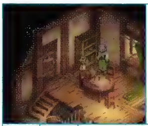
小屋の中にいる帽子をかぶった旅人に話しかけよう。

場所	貸出	テルアラ街道沿いの小屋
	回収	
貸出相手		ヒューマの旅人
時期		聖獣シャオルーンの試練以降（フェイズ45〜）
本		歴史書
お礼		―



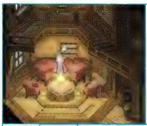
Step1で辞典を回収したおばさんに貸し出そう。

場所	貸出	ベルサスの民家
	回収	
貸出相手		ヒューマのおばさん
時期		聖獣シャオルーンの試練以降（フェイズ45〜）
本		画集
お礼		ウッチャリグミ



貸し出す相手は花屋の女の子。ラジルダ崩壊後はバルカ港の宿屋にいる。

場所	貸出	ラジルダの宿屋前or民家、
	回収	バルカ港の宿屋2階
貸出相手		花屋の女の子
時期		聖獣シャオルーンの試練以降（フェイズ45〜）
本		図鑑
お礼		―



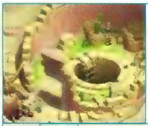
Step1で伝記を回収したおじいさんに貸し出そう。

場所	貸出	ノルゼンの民家
	回収	
貸出相手		ヒューマのおじいさん
時期		聖獣シャオルーンの試練以降（フェイズ45〜）
本		辞典
お礼		―

Step3　さらに世界中の人に本を貸す

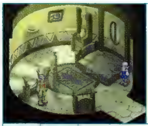
迷いの森にある記憶陣の前にいる旅人が、今回の貸し出し相手だ。

場所	貸出	迷いの森の大木の下
	回収	
貸出相手		ヒューマの旅人
時期		世界中で仲裁をする旅に出て以降（フェイズ48〜）
本		伝記
お礼		ウッチャリグミ



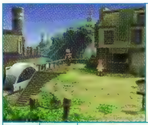
貸し出しは記憶陣がある場所。回収するには写真の場所に向かおう。

場所	貸出	カレーズの休憩地点
	回収	カレーズの地上分岐
貸出相手		ヒューマの行商人
時期		世界中で仲裁をする旅に出て以降（フェイズ48〜）
本		歴史小説
お礼		エリクシール



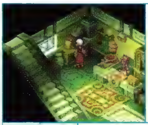
Step1で冒険小説を回収した、半漁人タイプのガジュマの男性に貸出そう。

場所	貸出	バビログラード港の客室
	回収	
貸出相手		ガジュマの男の人
時期		世界中で仲裁をする旅に出て以降（フェイズ48〜）
本		詩集
お礼		―



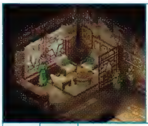
Step2でアルヴァン山脈にいた、ガジュマの行商人に話しかけよう。

場所	貸出	ラジルダ港
	回収	キョグエン近郊の小屋
貸出相手		ガジュマの行商人
時期		世界中で仲裁をする旅に出て以降（フェイズ48〜）
本		冒険小説
お礼		アワーグラス



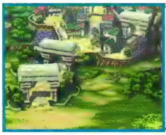
ショップで買い物をしている、鳥タイプのガジュマの女性が貸し出し相手だ。

場所	貸出	サニイタウンの装備品屋・道具屋
	回収	
貸出相手		ガジュマの女の人
時期		世界中で仲裁をする旅に出て以降（フェイズ48〜）
本		恋愛小説
お礼		―



Step1で歴史書を回収した、キョグエンのおじいさんに話しかけよう。

場所	貸出	キョグエンの民家
	回収	
貸出相手		ヒューマのおじいさん
時期		世界中で仲裁をする旅に出て以降（フェイズ48〜）
本		哲学書
お礼		―



~煙突の街~
ペトナジャンカ

「製鉄工場の怪」の発生時期は、「モニカとスティーブ（P.355参照）」で2回目にスールズを訪れる時期と近い。併せてやっておくといい。

04 製鉄工場の怪 期間限定

時期	フェイズ30~47 暴走したユージーンを撃破~聖獣ランドグリーズに出会うまで
場所	ペトナジャンカの製鉄工場
入手	称号「名探偵」「迷探偵」、エリクシール、5000ガルド

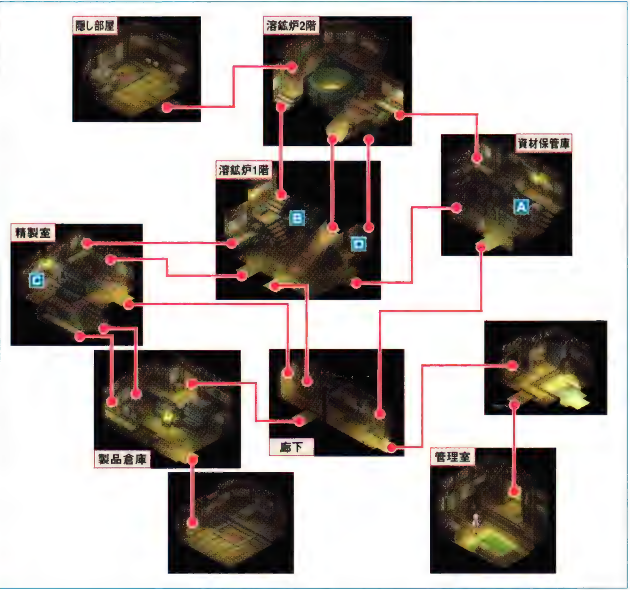
工場長からの頼まれごとに端を発し、工場内で起こる怪現象の謎を解く。調査を進めると、工場内にある開かずの扉を開けるため、鍵となるブローチの原版のかけらを集めることになるのだ。手順が多いので、フローを参考にして進めていこう。ただし、原版のかけらを集めるときに、間違えたかけらが含まれていると、最初からやり直しになるので慎重に行うこと。

ティトレイを先頭にして写真の工員に話しかけると、おもしろいリアクションを見ることができるのだ。

■怪事件解決までの流れ

- 管理室で工場長に話しかける
- 新入りの家に行き、話を聞く
- 工場内の工員全員と話してから廊下へ行く
- 選択肢で「怪しい場所」を選ぶ
- 溶鉱炉2階にある壁のくぼみを調べる
- 溶鉱炉2階にいる工員と話す
- 溶鉱炉2階以外にいるすべての工員の話を聞く
- 溶鉱炉2階に行き、壁のくぼみを調べる
- A、B、C、Dの宝箱を調べて原版のかけらを集める
- 溶鉱炉1階の工員に話しかけて鋳型に鉄を流し込んでもらう
- 精製室にいる工員に鋳型を渡して「ユリのブローチ」を作る
- 溶鉱炉2階で壁のくぼみに「ユリのブローチ」をはめる

■製鉄工場フロアマップ



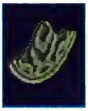
■原版のかけらの所在

A

資材保管庫のはしごを登った場所の宝箱

B

溶鉱炉の1階。かまど状の部分の目の前



C

壁に向かっている工員のすぐうしろにある

D

溶鉱炉の2階からはしごを降りた場所の宝箱

～水上都市～ サニイタウン

「ミリッツァとヒルダ」が起こるのは、サニイタウン地方にあるカレーズの中。本編では一度しか立ち寄らない場所なので、見逃さないように。

05 ネコ好きのじいさん

時期	フェイズ10～ サニイタウン到着以降
場所	サニイタウン南門近くの民家
入手	称号「トラベラー」「世界仰天不思議発見」など

南門近くの家に住んでいるネコ好きのじいさんは、ディスカバリーに関連する情報をくれる人物だ。ディスカバリーがある場所のヒントをくれたり、一定数のディスカバリーを見つけると下表のような称号をくれたりする。ただし、「トラベラー」以降の称号をもらうには、ミナールで売っている「まねきネコ」を1個渡しておく必要があるので、お金に余裕があるときに買ってこよう。

■取得する称号

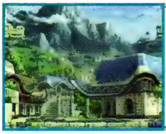
称号	条件
トラベラー	初回の話を聞き終わる
七星陣発見	聖獣をまつった石碑をすべて発見
冒険家	ディスカバリー30個以上発見
偉大なる冒険家	ディスカバリー40個以上発見
驚愕の冒険家	ディスカバリー50個以上発見
世界仰天不思議発見	ディスカバリー64個コンプリート

06 ミリッツァとヒルダ　期間限定

時期	フェイズ45～46 聖獣シャオルーンの試練完了～聖獣ギリオーヌの試練完了まで
場所	カレーズ
入手	－

カレーズで起こるこのイベントでは、ミリッツァの生い立ちにかかわる秘密が明かされる。期間が非常に短いので、シャオルーンに乗れるようになったらすぐに行こう。ミリッツァがいるのは、カレーズの記憶陣がある場所。比較的近いサニイタウン側から向かうといい。

枯れ井戸を登るとミリッツァがいる。戦いを予想したヒルダはとっさに身がまえるが……。



～空臨む街～ バビログラード

バビログラード内で発生するサブイベントはないが、バビログラードへ来るときに通る登山洞の中で発生するものがある。

07 やさしいおじちゃん

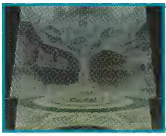
時期	フェイズ30～47、51～ 暴走したユージーンを撃破以降。世界中で仲裁をする旅の途中は除く
場所	登山洞
入手	ユージーン称号「やさしいおじちゃん」、宝石「ライフエメラルド」

登山洞を半分ほど進んだところでガジュマの女性が立ち往生している。彼女に話しかけるとイベントが始まるので、右の流れに沿って進めていこう。登山洞では煙に触れるだけで戦闘になり手間はかかるが、この時点のパーティならレベルが高いので簡単に勝てるはず。「ホーリィボトル」は効果がないため、地道に敵を倒しながら進もう。なお、ペトナジャンカで工場長から「ナカコ鉱石」をもらったら、ティトレイで工場長に話しかけてみよう。イベント進行には関係ないが、ティトレイが「ナカコ鉱石」を知っていた理由がわかるのだ。

■称号「やさしいおじちゃん」取得までの流れ

1. 子供が鉄柵の扉に閉じ込められている場所に向かう
2. 扉の前にいるガジュマの母親に話しかける
3. ペトナジャンカの製鉄工場で工場長と話す
4. 登山洞にもどりガジュマの母親と話す

子供を助け出したあと、部屋には宝箱が残っている。中身は「ライフエメラルド」だ。



～霧深き王都～
バルカ

「ワルトゥとユージーン」はシャオルーン入手後では見られない。ウォンティガの聖殿を訪れる前に、ラジルダ港から定期船で行こう。

08 ハックのお礼 期間限定

時期	フェイズ21～25
	メセチナ洞窟でハックを救出～カレギア城でサレとトーマの撃破まで(初回)
場所	バルカのジベールの家
入手	アニー武器「アンダリューサイト」

何度も助けることになるハックから、お礼としてアニーの武器「アンダリューサイト」をもらうイベント。発生場所と時期はそれぞれ右表のとおりだ。ハックを助けたあとに見かけたら、右表のどのタイミングでも武器をもらえる。ただし、もらえるのは一度だけ。二度目からは、大切に持っているかを聞かれるイベントに変化する。なお、ここでどう答えても、今後の進展に影響はなく、アンダリューサイトそのものを残しておく必要もない。せっかくのプレゼントではあるが、武具継承してしまうのも選択肢のひとつだ。

■ハックのいる場所と期間

場所	期間
バルカ	メセチナ洞窟から救出以降、イーフォンの試練完了まで
ピピスタ	聖壇の謎解き終了以降、フェニアの聖殿出現まで
ラジルダ	ラジルダで「雲海にそびえし塔」の話を聞いて以降、街から出るまで
メセチナ洞窟	ユリスの領域出現以降を除く、上記3つの期間以外のとき

ユリスの領域が現れると、イベントを見られなくなる。なるべく早い段階で杖をもらおう。

09 メセチナ洞窟の石碑 期間限定

時期	フェイズ30～
	ラジルダで旗の話を聞く～聖獣イーフォンの試練完了まで(初回)
場所	メセチナ洞窟
入手	–

メセチナ洞窟でヴェイグたちが石碑を発見したあと、ハックが石碑を解読することになる。時期が進むごとに解読も進み、だんだんと内容が核心に迫っていくのだ。内容が変わるタイミングは下表のとおりなので、たまに立ち寄ってハックに話を聞いておくといい。特にフェイズ47は時期が非常に短いので注意すること。なお、ハックが洞窟にいない場合には、代わりにメモが残されている。解読内容はそのメモに記されているので、石碑を調べてみよう。

■石碑の解読内容が変化する時期

フェイズ	具体的な時期
30～31	ラジルダで旗の話を聞く～聖獣イーフォンの試練完了まで(初回)
35～41	ラジルダ宿屋前でサレと遭遇～聖獣ウォンティガの試練完了まで
42～44	ベルサス初到着～聖獣シャオルーンの試練完了まで
45～46	モクラド村初到着～聖獣ギリオーヌの試練完了まで
47	フランツから幻の島の情報を聞く～聖獣ランドグリーズに初めて出会うまで
48～	世界中でヒューマとガジュマの仲裁をする旅以降

10 ワルトゥとユージーン 期間限定

時期	フェイズ36～41
	キョグエン到着後～聖獣ウォンティガの試練が終わるまで
場所	バルカのカレギア城門前
入手	–

カレギア城に入ろうとすると、そこにワルトゥが通りかかり、ユージーンとの会話イベントが始まる。普通に本編を進めていると、キョグエンやノルゼンにいる時期であることに加え、イベントの期間も短いため、見落としやすいサブイベントのひとつだといえる。

写真の位置にくるとイベントが始まる。鉄道から降りるカレギア城前ではないので注意。

ワルトゥに釈明をしないユージーン。ストーリーが進めば、その理由がわかるはずだ。

Chapter 4 サブイベント

11 オークション

期間限定

時期	フェイズ40～57
	ネレグの塔登頂後～ワン・ギンが死ぬまで
場所	バルカの博物館
入手	称号「オークションの達人」など

バルカの博物館で学芸員に話しかけるとイベントがスタート。博物館に飾る珍しいものを、キョグエンのオークションで落札してほしいと頼まれる。依頼品は8種のなかからランダムでひとつ選ばれるので、さっそくキョグエンに行って落札してこよう。落札してくると報酬金をもらうことができ、依頼品を飾るかどうかを聞かれる。そして、飾った依頼品を調べると、それぞれ対応するキャラクターの称号を取得できるのだ（下表参照）。なお、オークションでは依頼品以外にも右表のようなアイテムが出品されることがある。また、オークションは宿屋に泊まるか一度ワールドマップに出てもどってくれれば、次の回が開催されることも覚えておこう。

■オークションの各出品物が出る確率

状況	依頼品	普通	レア
依頼を受けている	1/6	3/6	2/6
依頼を受けていない	0	3/5	2/5

※レアなアイテムをすべて落札している場合は、この限りではない。

■依頼品と取得称号一覧

称号取得者	出品物	取得称号	目安価格
ヴェイグ	スールズ牛乳印のミルク缶	「考え込む青年」	10000
マオ	ブッシュベイビーの像	「カワイイもの好き」	25000
ユージーン	初代カレギア王の鎧	「忠臣」	40000
アニー	抽象画	「評論家」	15000
ティトレイ	金のフライパンと銀のおたま	「真正料理人」	30000
ヒルダ	チェロ	「チェロ奏者」	47000
クレア	ピピスタ特産の麻織物	「純朴な娘」	8000
アガーテ	ゴージャスドレス	「ゴージャスレディー」	50000

■普通の出品物一覧

出品物	目安価格	出品確率	最大落札回数
グレープグミ	2250	一律 1/11	無制限
ウッチャリグミ	2400		
ライムグミ	840		
オールディバイド	6750		
アワーグラス	15000		
フレアパウダー	4500		
アクアパウダー	4500		
ゲイルパウダー	4500		
アースパウダー	4500		
ライトパウダー	4500		
ダークパウダー	4500		

■レアな出品物一覧

出品物	目安価格	出品確率	最大落札回数
セージ	3000	20/451	3回
ラベンダー	3000	20/451	3回
ベルベーヌ	3000	20/451	3回
ローズマリー	3000	20/451	3回
サフラン	3000	20/451	3回
カモミール	3000	20/451	3回
セボリー	3000	20/451	3回
斬錬石	1500	25/451	5回
打錬石	1500	25/451	5回
術錬石	1500	25/451	5回
回錬石	1500	25/451	5回
醒錬石	2550	15/451	3回
マルクリオーザ	5850	30/451	3回
クリスプレイス	4500	30/451	3回
ネイチャートパーズ	6300	35/451	2回
メディカルトパーズ	5775	35/451	2回
メンタルトパーズ	5685	35/451	2回
ミスティエメラルド	10000	15/451	1回
ライフダイアモンド	75000	1/451	1回
金のフォーク	30000	5/451	1回
ダッシュブーツ	15000	10/451	1回

Check Point

オークションのルール

オークション会場では、ヴェイグたち以外にも数名の参加者がいて、彼らと落札額を競うことになる。オークション中は右表のコマンドで落札額を変更することができ、自分が落札額を提示したあと、ほかの参加者が誰も提示しなければ落札できるというルールだ。サブイベントの依頼品などの落札したい品なら、ガルドの続くかぎり金額を上げていくしかない。反対に、それほどほしい品ではないのなら、早々に「あきらめる」を選択しよう。

なお、参加者は「探りを入れる」に反応しやすく、「値段をつり上げる」に反応しにくいという性質がある。また、目安価格を上回ると、それ以上は対抗しにくくなるという性質も持つ。価格が目安価格の65～75%になったら、「値段をつり上げる」をすればほぼ落札できるはずだ。

■オークションのコマンド

コマンド		内容
△	値段をつり上げる	価格の約50%を上乗せ
□	探りを入れる	価格の約5%を上乗せ
×	あきらめる	オークション終了

なかなか価格が上がらないなら自分で上げよう。ただし「値段をつり上げる」のタイミングに注意。

サブイベント攻略

12 ヒルダの時読み

時期	フェイズ47～ 聖獣ギリオーヌの試練完了以降
場所	バルカ港
入手	ヒルダが占いをできるようになる

ヒルダが聖獣ギリオーヌの力を手に入れたら、バルカ港にいる占い師のもとを訪れてみよう。先頭をヒルダに切り替えて話すと、それ以降ヒルダが仲間を占えるようになるのだ。なお、占ってもらうにはアイテムメニューから、貴重品の「タロットカード」を使えばいい。

ヒルダは恋愛・健康・金運について占ってくれる。もちろん回数の制限はない。

13 新武具入荷

時期	フェイズ55～ ユリスの領域出現以降
場所	バルカ
入手	装備品屋に新商品が並ぶ

ユリスの領域が現れた段階でバルカを訪れると、ティトレイがそろそろ武器を交換しようと言い出す。イベント後はいくつかの店に新しい商品が並ぶのだ。最強クラスの装備が買えるので、ぜひ立ち寄っておこう。

■装飾屋の商品

アイテム名	種類	価格
フィートエメラルド	宝石	8252
ヒールエメラルド	宝石	8784
フォルスエメラルド	宝石	8890
マイティエメラルド	宝石	9583
チャージエメラルド	宝石	9369
ミスティエメラルド	宝石	10648
ディレイチェック	護符	1500
ウィークチェック	護符	2500
ポイズンチェック	護符	1500
フリーズチェック	護符	2500
パラライチェック	護符	2000
パニックチェック	護符	2000
アースリスト	護符	2500
ゲイルリスト	護符	1500
フレアリスト	護符	2500
アクアリスト	護符	1500
ライトリスト	護符	2000
ダークリスト	護符	2000

■道具屋「都の友」に追加される商品

アイテム名	種類	価格
グレープグミ	道具	2000

14 秘密の日記

時期	フェイズ56～ ユリスの領域中層部でマオとユージーンの幻影を倒して以降
場所	バルカ
入手	パーティーメンバーの日記が読めるようになる

バルカの酒場にいるヨッツアから、日記を見せてもらうイベント。先頭をアニーに切り替えてヨッツァに話しかけて、表示される選択肢のなかから「高価な重要機密」を選択しよう。見るためには50000ガルドを要求されるが、この時期のパーティなら払えない額ではないハズ。この機密の中身はアニーの日記で、彼女から見たストーリーのあらましが綴られているのだ。なお、ガルド支払い後も、アニーを先頭にしないと読めないので覚えておこう。ちなみに、アニーの日記を見ると「ヒマつぶし情報」という選択肢も追加される。こちらも誰かの日記のようだが、アニーの日記とは扱いが大きく違い、誰でも無料で読むことができる。

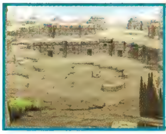
鉄道で行ける装備品屋「世界の中心」では、すべての武器・防具が買えるようになっている。

■武器屋の商品

アイテム名	装備者	価格
イヤーソード	ヴェイグ	10415
フォルティソード		13365
プラチナトンファー	マオ	12150
フォルティトンファー		15795
サイズ	ユージーン	8680
フォルティスピアー		18225
グランドセプター	アニー	13015
フォルティスタッフ		17010
ミスリルアームズ	ティトレイ	9545
フォルティアームズ		12150
シャイニングカード	ヒルダ	11280
フォルティカード		14580

■防具屋の商品

アイテム名	装備者	価格
プラチナアーマー	ヴェイグ	9400
フォルティアーマー		12150
プリズムジャケット	マオ	7955
フォルティジャケット		10125
プラチナメイル	ユージーン	10845
フォルティメイル		14175
プリズムクローク	アニー	7230
フォルティクローク		15185
プラチナプレート	ティトレイ	10125
フォルティプレート		13160
プリズムローブ	ヒルダ	8680
フォルティローブ		11135



～岩壁の村～ ピピスタ

ピピスタ周辺のイベントは、ともすれば気づかないような小さいものだけだが、期間は限定されていないので見逃すことはないはずだ。

15 武器強化がマイブーム？

時期	フェイズ35～
	聖獣フェニアの試練完了以降
場所	聖火台
入手	ヒルダ防具「リフレール」、アニー防具「ウェディングドレス」

左側の翼にあたる聖火台にいる行商人風の男性。彼に錬石系アイテムを渡すと、お礼に防具をくれる。2回まで防具と交換でき、それぞれアニーの防具「ウェディングドレス」とヒルダの防具「リフレール」が手に入る。どちらも非売品の貴重なもので、早いタイミングで入手すれば、しばらくは店売りの防具よりも役立つはず。

男性がいる聖火台はこの位置。フェニアの聖殿クリア直後に行けば、移動距離が短くてすむ。

16 厚いカーテン

時期	フェイズ55～
	ユリスの領域出現後
場所	ピピスタの民家
入手	－

ピピスタのハックが捕まっていた民家で、カーテンの裏がのぞけるようになるというシンプルなイベント。まずは、P.373を参考にミニゲームの「うさにんと遊ぼう」を最後まで進めよう。フローチャートの手順を踏んだら、ピピスタに向かうのだ。なお、カーテンの裏に置かれているのは、うさにんの村にゆかりのある置き物で、先頭のキャラクターによって反応が異なる。それにしても、なぜピピスタにこんな置き物があるのか？　その謎が語られることはない……。

■カーテンの裏を見るまでの流れ

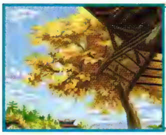
うさにんの村で、ミニゲーム「うさにんと遊ぼう」をさいごまで終わらせる

↓

ねこにんの家に入り、「のこの木像」を調べる

↓

ピピスタの民家で、奥にあるカーテンを調べる



～風雅宮～ キョグエン

「オークション（P.361参照）」で、幾度も足を運ぶことになるキョグエン。オークション会場であるワン・ギンの屋敷内でイベントがある。

17 ドネルふたたび

時期	フェイズ44～
	ベルサスでクレアが演説して以降
場所	キョグエンのワン・ギンの屋敷
入手	－

登山洞で戦った土のフォルスの能力者、ドネル。瀕死の重傷を負った彼はキョグエンにいた。ワン・ギンの屋敷に行けば、クレアが捕まっていた部屋にドネルがいるはずだ。しかし、どうも彼の様子がおかしい。独特な口調で話すのは変わっていないが、性格がすっかり変わってしまっているのだ。なお、ドネルが生きているという情報は、バルカの情報屋ヨッツアから聞くことができる。彼から「レアな有力情報」を買っていると、ウワサとして知ることができるのだ。

妙におとなしい性格になったドネル。彼の身にいったい何があったのだろうか？

過去のドネルと比べれば、変化がわかりやすい。乱暴な言葉遣いをしなくなったのだ。

サブイベント攻略

～白銀郷～ ノルゼン

サブイベントはレンパオ空中庭園で起こる「羽のフォルスの少女」のみ。だが、本作でもっとも長いサブイベントなので、見応えは十分だ。

18 羽のフォルスの少女

時期	フェイズ45～ 聖獣シャオルーンの試練完了以降(初回)
場所	レンパオ空中庭園
入手	称号「良き指導者」「料理の師匠」「孤独を知る女」など

シャオルーンに乗れるようになると、ノルゼン地方の山脈の上にある、レンパオ空中庭園に行けるようになる。このイベントはフォルスの暴走により、そこで住むことを余儀なくされた少女ニノンの物語だ。

このイベントで3人が称号を取得する。称号をコンプリートするなら、優先的にやっておこう。

■ニノンに関するイベントの流れ

- **時期** 聖獣シャオルーンの試練完了以降(フェイズ45～)
  - レンパオ空中庭園の奥にある小屋でニノンと出会う
  - レンパオ空中庭園に入り直し、再度ニノンに話しかける
  - トヨホウス河の小屋でアカダマダケを7つ採集する
  - レンパオ空中庭園のニノンにアカダマダケを渡す
  - ワールドマップに出て、レンパオに入り直す
  - ニノンの小屋の前にあるアカダマタケを調べる
  - ニノンと話す
  - サブイベント「移動図書館」のSTEP1を終わらせる
  - レンパオ空中庭園でニノンに会う
  - ミナールの図書室で「旅行記」を借りる
  - レンパオ空中庭園に行き、ニノンに「旅行記」を又貸しする
  - ワールドマップに出て、レンパオ空中庭園に入り直す
  - ニノンから「旅行記」を回収する
  - ミナールの図書室に「旅行記」を返却する
- **時期** 獣王山へゲオルギアスの復活に向かって以降(フェイズ54)
  - レンパオ空中庭園のニノンに会いに行く
  - キョグエンにいるイゴルから「鎮魂錠」を分けてもらう ※1
  - レンパオ空中庭園にもどりニノンに「鎮魂錠」を飲ませる ※2
- **時期** ユリスの領域・中層でガルエンブリオンを撃破以降(フェイズ57～)
  - レンパオ空中庭園でニノンと話す

※1 イゴルはユリスの領域・下層で知恵の宝玉をセットしたあとは、ピピスタの宿屋前に移動する。　※2「アワーグラス」をもらえる。

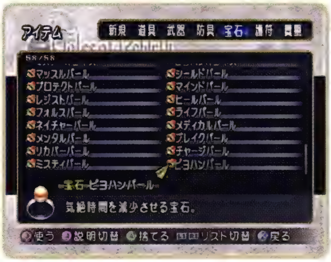
～交易の街～ ベルサス

ここでのサブイベントは2つあり、どちらも強力な装備品を入手できる。ここでしか手に入らないものが多いので、手間を惜しまずにこなそう。

19 宝石コレクターの婦人

時期	フェイズ44～ ベルサスでクレアが演説して以降
場所	ベルサス港
入手	ティトレイ武器「ディストランゲ」、アニー武器「ゲイリュイオン」

ベルサス港では宝石好きの婦人に出会う。話しかけると選択した種類の宝石を渡すことになるが、何を渡しても1回目はティトレイの武器「ディストランゲ」、2回目はアニーの武器「ゲイリュイオン」と交換できる。



渡される宝石は、いちばん価値の低いものが自動的に選ばれる。安い宝石を用意しておこう。

20 サルベージ

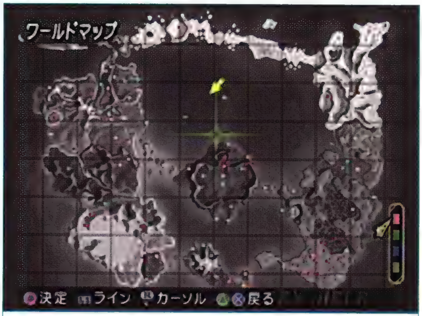
時期	フェイズ48～ 世界中で仲裁をする旅に出て以降
場所	ベルサス
入手	貴重品「アイフリードの手鏡」、護符「シルバーガントレット」など

幻の島を探すときに知り合った、海賊王アイフリードの子孫であるマウロ。彼から託されたお宝のヒントをもとに、各地でサルベージを行うイベントだ。右の手順と本書付録の「サルベージマップ」を参考にして、サルベージするポイントを割り出そう。

10番目からはヒントがあいまいになり、探す範囲も広がる。全体マップを活用しよう。

サルベージされる物には、特殊な護符など、ここでしか手に入らないアイテムもある。

■サルベージの手順



1. ワールドマップから△ボタンでサルベージ地図を表示する
2. ヒントにしたがってL1ボタンと右スティックでラインを引き、地図上に航路を描く
3. ラインの交わるポイントにカーソルを合わせて○ボタンで決定。あるいはラインに囲まれた海域を選択する
4. ワールドマップに決定したポイントが表示されるので、フリーシップで移動
5. ポイントの近くに海底が光っている場所があるので、その上に移動する
6. ×ボタンでサルベージ実行。成功すれば、宝箱が手に入る
7. 宝箱を引き上げたら、マウロに会いに行く
8. 次の暗号を渡したら、一度ワールドマップに出て入り直すと解読が終わっている

■サルベージの入手アイテムとヒント

発生順	アイテム名	ヒント
1	アップルグミ、ピーチグミ、グレープグミ、ウッチャリグミ、ライムグミ	ベルサスの東と、ミナールの北へ進む航路が交わるところ
2	リィーディアル	ノルゼンの西と、バルカの北へ進む航路が交わるところ
3	斬錬石、打錬石、術錬石、回錬石、醒錬石	ウォンティガの聖殿の西と、バルカ収容所の北へ進む航路が交わるところ
4	バーストボトル、パナシーアボトル、リキュールボトル、ライフボトル、エリクシール	ウソツツキの東と、バビログラード港の北へ進む航路が交わるところ
5	ブレパンディ	忘れて草の東と首都の北へ進む航路が交わるところ
6	サニーハット	オークションのある街の西と、氷割り草の南へ進む航路が交わるところ
7	フレアパウダー、アクアパウダー、ゲイルパウダー、アースパウダー、ライトパウダー、ダークパウダー	エトレーの碑の東と、首都の北へ進む航路の交わるところからネレグの塔を目指す航路と、ベルサス港の東へ進む航路が交わるところ
8	ソレーディア	キョグエンの西と、ウスバカカゲロウの北へ進む航路の交わるところからノルゼンを目指す航路と、ラジルダの北へ進む航路が交わるところ
9	ガンホーベルト	風車のある小屋の東と、蒼の聖殿がある街の北へ進む航路の交わるところからアニカマルを目指す航路と、純白のワニの東へ進む航路が交わるところ
10	セージ、ラベンダー、ベルベーヌ、ローズマリー、サフラン、カモミール、セボリー	ギリオーヌの聖殿の東と魅惑の隠里の南へ進む航路、エメラルドアゲハの北とキョグエン近郊の小屋の西へ進む航路に囲まれた海域のどこか
11	シルバーガントレット	ゴールドフィッシュの北とラルレン大橋の東へ進む航路、交易の街の北と青の石碑の西へ進む航路に囲まれた海域のどこか
12	アイフリードの手鏡	ミナールの東と白銀郷の南へ進む航路、ふたつの種族の長が住んでいる街の北と、紫の石碑の東へ進む航路に囲まれた海域のどこか

～魅惑の隠れ里～
うさにんの村

うさにんの村では、サブイベントのほかに、畑のにんじんを抜けるなどのギミックが用意されている。◎ボタンで植え直すこともできるのだ。

21 チラ見せねこにん

時期	フェイズ45～
	聖獣シャオルーンの試練完了以降
場所	うさにんの村
入手	―

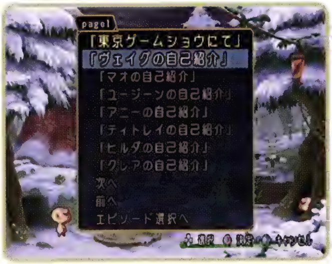
まねきネコを15個渡すたびに、ねこにんの持っている特殊な武器を見せてくれる。ただし、あくまでも見せてくれるだけなので、コレクター図鑑に登録されるわけではない。手に入れるには、武具継承のイレギュラーで形状変化させるしかないのだ(P.116参照)。

最初は「三味線」を見せてくれる。2回目以降から、好きな種類の武器を選べるのだ。

22 隠れうさにん

時期	フェイズ55～
	ミニゲーム「うさにんと遊ぼう」をすべて解いた後
場所	うさにんの村
入手	称号「バニーハンター」など

ミニゲーム「うさにんと遊ぼう(P.373参照)」を最後まで進めると、かかしの裏を登ったところに「隠れうさにん」が現れる。彼(彼女？)を見つけると称号「バニーハンター」が手に入るのだ。同時に「うさにんと遊ぼう」で閲覧できるスクリーンチャットも追加される。



東京ゲームショウ2004バージョンに収録された、特殊なスクリーンチャットも見られる。

23 ムービーうさにん

時期	フェイズ45～
	聖獣シャオルーンの試練完了以降(ゲーム2周目以降のみ)
場所	うさにんの村
入手	―

本作を一度クリアすると、情報を引き継いで2周目を楽しめる。この2周目以降のセーブデータでないと、発見さえできないのがムービーうさにんだ。このうさにんは、本作中で再生される、すべてのムービーを見せてくれる。ムービーを何度も楽しみたいのなら、2周目を進めてうさにんを探そう(P.446参照)。

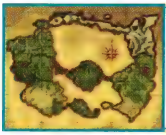
ここにいるのが、ムービーうさにん。写真を見れば、どこにいるのかよくわかるはず。

24 全滅ねこにん

時期	フェイズ45～
	聖獣シャオルーンの試練完了以降(ゲーム2周目以降のみ)
場所	うさにんの村にあるねこにんの家
入手	―

ムービーうさにんと同じように、2周目以降でないと現れないのが家の中にいる全滅ねこにん。ここではストーリーの進展に合わせて変化する、全滅になったときのセリフを聞くことができるのだ。セリフの声はそれぞれ、マオの声、イーフォンの声、ランドグリーズの声、ゲオルギアスの声となっている。

お代はまねきネコひとつと安い。しかし、断るとねこにんに辛辣な言葉を浴びせられてしまう。



その他

世界の各地で起こるか、あるいは発生場所が一定ではないサブイベントをまとめて紹介。各地を巡るぶん、条件は厳しいといえる。

25 美女たちのその後

期間限定

時期	－
	美女ごとに個別
場所	世界各地
入手	－

カレギア城に軟禁されていた各街のヒューマの美女たちが、クレアとの再会をよろこぶイベント。下表の場所で美女に話しかけるとイベントが始まる。表中の会話パターンはイベントが発生したときの会話内容が変化することを表しているが、このイベントは各美女につき1回までしか見られない。そのため、違う会話パターンを見るには、話しかける前にセーブしておき、会話後にやり直すようにしよう。なお、見るのが難しいのはファムとの会話パターンBで、ミナールでヴェイグが暴走したところから、スールズへもどるまでのあいだという、非常にせまい期間でしか発生しないのだ。

■美女たちのいる場所・時期と会話パターン

美女	場所		時期	会話パターン
ヘレン	ミナール	体育館前	ゲオルギアス撃破後～ミナールへ種族間の仲裁に向かうまで	A
		宿屋	アガーテとともにスールズへ向かう直前	B
			ラジルダが消滅～獣王山でミルハウストと戦うまで	
セレーナ	ペトナジャンカ	ティトレイの家	ゲオルギアス撃破後～ベルサスでスカラベの家を訪れるまで	A
			アガーテとともにスールズを訪れる～獣王山でミルハウストと戦うまで	B
ポーラ&ナタリー	サニイタウン	北門	暴走したユージーンを撃破～ベルサスでスカラベの家を訪れるまで	A
ミラ	バビログラード	街はずれ	暴走したユージーンを撃破～ベルサスでスカラベの家を訪れるまで	A
			アガーテとともにスールズへ向かう直前～獣王山でミルハウストと戦うまで	B
マヤ	ラジルダ	宿屋前	暴走したユージーンを撃破～ラジルダにカレギア軍が介入するまで	A
		道具屋	ラジルダにカレギア軍が介入～ベルサスでスカラベの家を訪れるまで	B
			アガーテとともにスールズへ向かう直前	
	キョグエン	入口	ラジルダが消滅～獣王山でミルハウストと戦うまで	C
ファム	キョグエン	雑貨屋前	キョグエン初到着～ベルサスでスカラベの家を訪れるまで	A
			アガーテとともにスールズへ向かう直前	B
			ラジルダが消滅～獣王山でミルハウストと戦うまで	C
レベッカ	ノルゼン	人魚像前	ゲオルギアス撃破後～ベルサスでスカラベの家を訪れるまで	A
			アガーテとともにスールズへ向かう直前～獣王山でミルハウストと戦うまで	B

※ラジルダのマヤが宿屋の前にいるときは、メインストーリーとの兼ね合いでイベントが発生しないことがある。
※キョグエンのファムとのイベントは、オークションの客を警護しているあいだはできない。

26 特選レシピ

時期	－
	常時
場所	食材調達施設
入手	レシピ「唐揚げ」「野菜サラダ」「海鮮グラタン」「マーボーカレー」

食材調達施設でチケットを渡していくと、マジカルポットのレベルを上げられる。そして、マジカルポットの合計レベルが一定に達したあと、左側の受付に話しかけると、特別なレシピを教えてくれるのだ。教わるレシピは「唐揚げ」「野菜サラダ」「海鮮グラタン」「マーボーカレー」の4種類。巻頭の「ワールドマップ」で宝箱の位置を確認して、効率よくレベルをあげていこう。

27 くいしんぼう

時期	－
	常時
場所	－
入手	称号「くいしんぼう」

レシピを覚える際に、マオのつまみ食いが活躍しているのはプレイヤーなら誰でもご存じのはず。その成果だろうか、すべてのレシピを習得すると、マオが「くいしんぼう」の称号を覚えるのだ。イベントらしいイベントは起こらないが、ステータス上昇値は「術攻撃力＋7」と称号による変化のなかでは大きい。P.436の「料理データ」を参考に、すべてのレシピを集めよう。

ミニゲーム攻略

Mini Game Capture

サブイベントのなかには、ミニゲームをクリアすることでお礼をもらえるものがある。どのミニゲームもやりごたえがあり、かなりの練習が必要とされるので、記事を参考にやりこんでほしい。

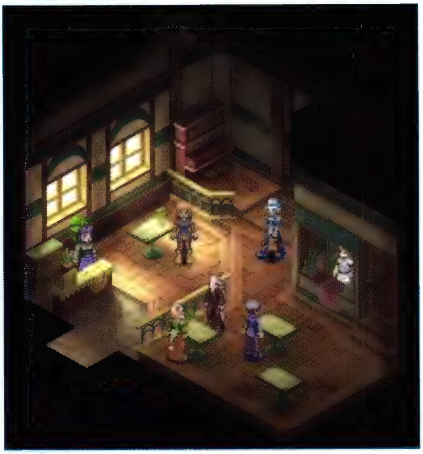
01 酒場

時期	フェイズ05～
	ミナール到着以降、ストーリーが重要な展開ではないとき
場所	ミナールの酒場
入手	称号「ナイスウェイター」、レシピ「ゴージャスサラダ」など

ミナールの酒場で行うミニゲームは、制限時間内に注文を受けたお客にお酒を届けるというシンプルな内容。先頭のキャラクターを変えて話しかけるとお酒を運ぶキャラクターも変わり、ヒルダでクリアするとレシピの「ゴージャスサラダ」が手に入るのだ。

お酒を運ぶときは、少し走るだけでもバランスを崩して落としてしまうので、方向キーを小刻みに押して進む方法がオススメ。普通にスティックを倒すと微調整が難しいが、これなら失敗が少ないうえ移動距離を稼ぎやすいのだ。ヴェイグたちが汗をかきだしたら、落としそうという合図なので、小休止をはさむといい。

■酒場内の配置



左上に運ぶときは、よっぱらいが写真の場所にいるときにスタートできるように調整しよう。

バーテンダーが仕事を頼むときの理由はころころ変わる。本当の理由はほかにあるのだろう。

■タイプごとのポイント

ヴェイグ & マオ

お酒を落とすまでの時間が長いので、もっとも難易度が低い。アナログスティックでの操作が難しいなら、方向キーを使ってみよう。最高速度が遅いので、お酒を落としにくいのだ。

ユージーン & アニー

お客が増えるうえ、右上の方によっぱらいも登場する。このよっぱらいがくせもので、触れるだけでお酒を落としてしまう。ぶつからないようにタイミングを見て歩きだそう。

ティトレイ & ヒルダ

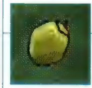
すぐにお酒を落とすうえに制限時間が短い。残り時間が足りないと思ったら、注文していないお客に話しかけよう。ペナルティなしでやり直せるので、体勢を整えて臨める。

02 河下り

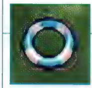
時期	フェイズ10～
	サニイタウン到着以降
場所	トヨホウス河の小屋
入手	ヴェイグ称号「S・ラフティングマン」、護符「クールラスター」など

イカダで河下りをするミニゲーム。障害物やコウモリに当たるとライフが減っていき、全部なくなるとゲームオーバーだ。✕ボタンでジャンプして丸太をかわしたり、◎ボタンで木の実を発射してコウモリを倒しながら進もう。終点のボスを倒せばクリアで、スコアが10万点以上ならルートに対応するアイテムを入手できる（右下表参照）。さらに、全ルートでアイテムを入手するとヴェイグの称号「S・ラフティングマン」を取得できるのだ。

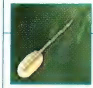
■出現物の説明



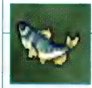
木の実	アイテム	100点
木の実が5個増える。ボス戦で大量に使うので、70個程度は確保しておきたい。		



浮き輪	アイテム	100点
ライフが1つ回復する。最大5つだが、スコアを増やしたいなら集めておこう。		

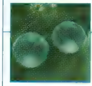


オール	アイテム	100点
左右方向への移動が速くなる。障害物などの回避が楽になるほか、アイテム回収にも役立つ。		



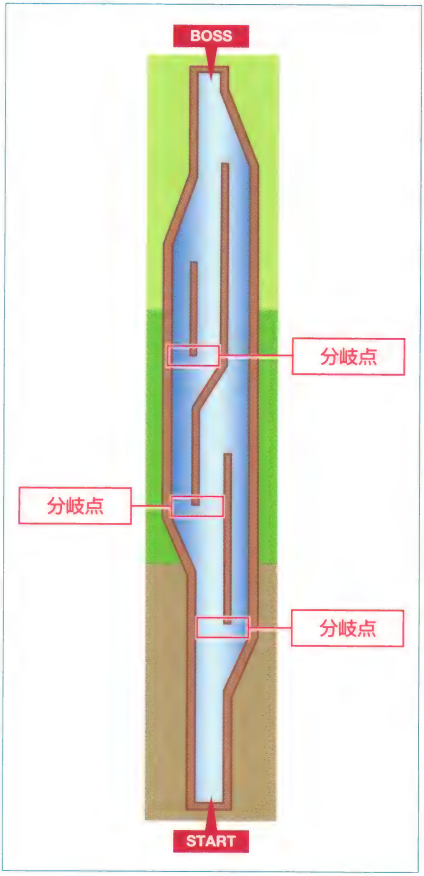
魚	アイテム	300点
1匹につき300点加算される。ハイスコアを狙うなら、確実に取っておきたい。		

コウモリ	障害物	400点
触れるとライフを1個失うので、回避するか木の実で撃ち落とそう。		



泡	障害物	100点
約5秒間、ジャンプと木の実が使えなくなる。木の実で破壊することができる。		

■河下り概略マップ



■各コース別入手アイテム

コース	分岐点の選択	入手アイテム
ルート1	左、右	ライフパール
ルート2	右	ベルベーヌ
ルート3	左、左、左	パラライチェック
ルート4	左、左、右	クールラスター

ボス戦で勝利するには

ボスの攻撃を避けつつ攻撃しつづけよう。衝撃波状の波を飛ばす攻撃のときは、攻撃を放った腕と反対側の足を狙い、水面を叩いて波紋状の波を起こす攻撃のときは、ジャンプで波を避けつつ空中で攻撃を。また、ボスが腕をクロスさせたら突進攻撃の合図。あらかじめ横に移動だ。

ハイスコアを狙うなら突進攻撃が狙い目。ライフを1つ犠牲にしてでも、至近距離から連射するのだ。

ミニゲーム攻略

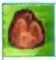
03 パニックドリーマー

時期	フェイズ40～
	ネレグの塔登頂以降
場所	ネレグの塔近くの小屋
入手	称号「ミスター・パーフェクト」など

トモイという男性の夢の世界で、ミッションクリア型のミニゲームに挑戦できる。夢は3段階で構成され、ミッションの数は全部で39という大ボリュームだ。基本ルールはライフがなくならないうちに、制限時間いっぱいまで逃げたり、ライバルのライフをゼロにするなどの条件を満たすというもの。

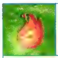
空からはさまざまなアイテムが降ってきて、一定時間後に効果が発動する（下表参照）。発動前のアイテムは拾うことができ、投げて発動させることも可能。何も持っていないときは、タックルで敵をダウンさせ、ダウンした敵を持って投げつけよう。なお、全ミッションをクリアすると、称号や隠しステージなどの特典がある。

■降ってくるアイテムの説明



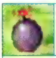
地形隆起

発動した場所から四方に、わだちのような段差を発生させる。危険なアイテムが多く降ってくるステージでは、移動範囲がかなり制限されてしまうので、特に注意しておきたい。



炎

四方に炎を撒き散らすアイテム。避けるのはたやすいが、しばらく炎が残るので移動を制限される。敵をこの炎に投げ込んでやれば、敵のライフを減らすことが可能だ。

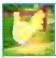


爆弾

出現後にカウントダウンが始まり、カウントが0になると爆発する。爆発によりダメージを受ける範囲が見た目ではわからないので、慣れるまでは距離を大きくとっておこう。

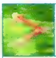
いん石

発動すると、いん石群が画面全体をおおうように落ちつづけるアイテム。アイテムがあった場所にいん石をはね返す皿が出現し、これを持てばいん石から身を守ることができる。



ホーミング

ダメージを与える光球が出現して、敵味方問わず追い回すアイテム。自分で投げると自分以外に向かって光球が飛んでいくが、自分ひとりしかいない場合は自分に向かってくるので注意。



レーザー

発動すると緑色のレーザーが張り巡らされ、数秒後にオレンジ色に変わる。そのオレンジ色のレーザーに触れるとダメージを受け、しかも一定時間しびれて動けなくなってしまう。

おけ

巨大なおけが現れて、お湯を滝のように流す。お湯に打たれるとダメージを受けるので、出現したらすぐに離れよう。ダメージを受ける範囲がせまいため、それほど大きく離れる必要はない。

ホール（黒）

発動すると物体を吸い寄せるアイテムで、自分の近くにあると足止めを受けてしまう。炎やホーミングも吸い寄せるので、自分から離れた場所で発動させれば回避の手助けとなる。

ホール（白）

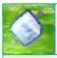
ホール（黒）とは逆に、一定距離内の物体を強力な風圧で押し返す。近くにあるとジャマにはなるが、押し返されれば効果範囲から逃げられるので、ホール（黒）ほどの拘束力はない。

ジャンプ

発動するとバネ状になり、上に乗ればジャンプできる。着地時に衝撃波が発生し、これで敵にダメージを与えられるのだ。自分で軌道を操作して攻撃できるため、非常に当てやすい。

羽根

拾うと頭に翼がつき、一定時間空中を飛べるようになる。炎などがジャマなときに安全な場所への退避に使おう。ただし、飛べるのは動いているあいだだけで、止まると落ちてしまう。

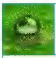


氷

発動後、周囲の地面を凍りつかせて、ツルツルにするアイテム。凍った地面の上を歩くと、滑って移動が速くなるが、一定時間その上にいるとダメージを受けてしまうので気をつけよう。

スター

「★を○個集めろ」タイプのミッション（次ページ参照）でのみ出現する、ミッション限定アイテム。スターを持っているあいだカウントダウンが進み、0になった時点でライフが1つ回復する。

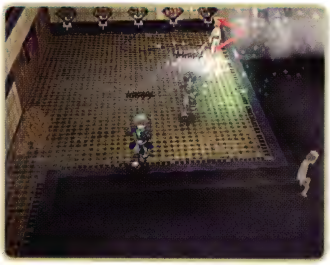


グミ

グミを使うミッション（次ページ参照）では、このグミを拾って投げて、ほかのグミにくっつけると得点を得られる。さらに複数のグミをくっつけることで連鎖し、高得点を獲得可能だ。

初回の夢はチュートリアルのつもりで

最初の夢は4つのミッションで構成される。最初だけに難易度は低めとなっているので、まずは操作に慣れつつ、アイテムの効果を確認するつもりでプレイしよう。途中から敵として「漆黒の翼」が出現し、ジャマをしはじめる。操作に不慣れなうちは攻撃せず、回避に専念しておくのがオススメだ。しばらくすれば勝手に自滅してくれる。なお、ゲーム開始時の選択肢でチュートリアルを見ることで、基本的なルールや動作、よく出てくるアイテムの効果がわかる。1回は見ておこう。



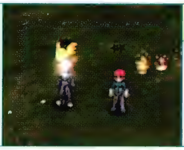
ステージはミッションごとに変わる。最初は牧場ステージだが、残りは銭湯ステージになる。

2回目の夢は格段に難しくなっている

最初の夢をクリアすると、今度はトモイが違う夢を見るようになる。この2回目の夢は5つのミッションで構成されているが、難易度が数段高くなり、クリアするだけでも厳しくなるのだ。下記にまとめた各ミッションの攻略法を参考に、練習しながら少しずつ進めていこう。なお、途中であきらめてリタイアした場合、次に始めたときはミッション1からやり直しになる。時間があるときに、腰を据えて挑戦した方がいいだろう。

■各ミッションの攻略法

ミッション1



同時操作だ！　ヴェイグ=マオ？　ホーミングを持ち歩くのがポイント

ヴェイグの動きに連動して、マオも同じように動くという「同時操作」ルールのミッション。両方ともダメージを受けないように動かすのは難しく、特にホーミングの回避は至難の技だ。そこでオススメしたいのは、各々がホーミングを持ったままでいる方法。このミッションではホーミングが2個までしか出ないため、それ以上出てこなくなるのだ。あとは、ほかのアイテムに気をつけていればいい。

ミッション2

★を5個集めろ！　漆黒トリオの同士討ちを狙おう

ステージ内を動き回るスターを手に入れて、自分のライフを5つまで増やすのが目的のミッションだ。スターを手に入れると、漆黒トリオが追いかけながらタックルを繰り返してくる。逃げ回るだけではそのうち追いつかれるので、敵の同士討ちを狙おう。彼らの周囲を回るように逃げて、敵同士のタックルの軌道が重なるように誘導するのだ。起きあがってきたら、何度でも同士討ちさせて逃げ回ろう。

ミッション3

グミをつなげ！　30点オーバー　グミ投げの基礎をつかむ

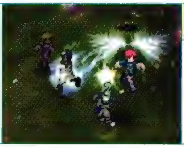
ミッション限定アイテムの「グミ」を投げて、ほかのグミにくっつけることで得点となる。クリア条件の30点を稼ぐのは難しくないので、次のミッション4に挑む前の練習だと思ってやってみよう。コツは走りながら投げないこと。走りながらだと慣性がついてグミが遠くへ飛んでしまうため、的を狙うのが難しいのだ。慣れないうちは毎回立ち止まり、それからしっかり狙ってグミを投げよう。

ミッション4

グミをつなげ！　ぴったり8連鎖　次は連鎖に挑戦だ！

今度は一度に複数のグミをくっつける「連鎖」というテクニックが必要となる。ここでは8個のグミをくっつけて、8連鎖を成功させればクリア。グミ同士がくっつくと数秒後に消えてしまうので、消える前にテンポよくグミをくっつけていくことがポイントだ。ただし、クリア条件はあくまで「ぴったり8連鎖」。勢いあまって8連鎖を超えてしまうと、クリア条件からはずれてしまうので注意すること。

ミッション5



同時操作だ！ ★を3個集めろ！ ギンナル&ユシア　危険アイテムを持ち歩け！

同時操作なうえに、ギンナルとユシアがジャマをしてくる状況下で、スターを集めなくてはならない難関ミッション。スターを手に入れて敵の同士討ちを狙う戦法は有効だが、同時操作なのでアイテムを避ける余裕がない。そこで、ミッション1と同様にアイテムの出現上限を利用する。爆弾以外は上限が1個なので、ホーミングなど危険なアイテムを、スターを持っていない方に持たせるのだ。

ミニゲーム攻略

自由度が高く、対戦もできる最後の夢

第二段階の夢をクリアすると、トモイが夢の制御をできるようになり、新しい夢に加えて今までの夢も遊べるようになる。3つの選択肢のうち「制御できる夢」が、最終段階の夢だ。ミッションは全部で30あり、クリアしたミッションはあとで自由に遊ぶことができる。また、カスタムモードもあり、ルールやステージなどを指定できるほか、コントローラを2つ以上つなげば、プレイヤー同士の対戦も楽しめるのだ。

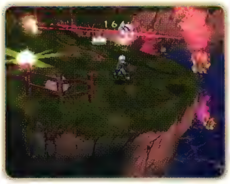
■全30ミッション攻略一覧

番号		タイトル	ワンポイント攻略
1	時間いっぱい逃げろ!	軽く肩ならし	もっとも簡単な部類に入るミッション。特に気をつけることはないはず
2		アイテムいろいろ	ヴェイグのライフが1つしかない。いん石やレーザーに気をつけよう
3		ブラックギンナル	ブラックギンナルは倒せないので、ホーミングを消すための的として使おう
4		ブラック漆黒の翼	タイムリミットが120秒もある。ホーミングを持ち歩きつつ逃げるのだ
5		ホーミング祭	ホーミング避けの練習に最適。引きつけてから避けることがポイントだ
6		ホーミングとブラック漆黒の翼	ひとりきりの「ホーミング祭り」よりは簡単。漆黒トリオを盾に使おう
7	逃げるが勝ち? 体力に差がありますが……		ライフが1つだけなので、回避重視でいこう。攻撃はそこそこに
8	同時操作だ!	軽く肩ならし	同時操作の宿敵であるホーミングが出ない。文字どおり肩慣らし用
9		アイテムいろいろ	ユージーンの足の遅さに注意。ここでもホーミングを拾っておこう
10		倒せ! ギンナル&ユシア	ヴェイグかマオを場外落ちで無敵にして、そのあいだに攻撃しよう
11		逃げろ! ブラックギンナル&ブラックドルンブ	無敵状態のギンナルとドルンブが相手。無理に相手をせず回避重視で
12		キミらはナゼいっしょに動くのか	3人を同時に操作するため、同時操作そのものの技術が問われる
13		だからナゼいっしょに動くのか	敵がいないのでホーミングの回避が難しい。拾って発動を防ごう
14	★を5個集めろ!	軽く肩ならし	制限時間こそあるが、ジャマになる「漆黒の翼」がいない。スターを取っていればクリアできる
15		アイテムいろいろ	スターを持っていると、ホーミングは自力で避けるしかないので注意
16		ギンナルと奪い合い	制限時間がないので、先にギンナルを倒そう。スターはあと回しでいい
17		漆黒の翼と奪い合い	ミッション16と同じように、「漆黒の翼」を先に倒すのがポイント
18		ホーミング祭	すべてのホーミングが自分を狙ってくる。地形隆起で閉じ込められないように
19		ブラック漆黒の翼	2回目の夢のミッション5と似ている。同じ要領でクリアしよう
20		ホーミングとブラック漆黒の翼	スターを取ったら地形隆起で区切られた場所に移り、「漆黒の翼」から離れよう
21	★を3個集めろ!	ヴェイグ=マオ ギンナルもいるよ	同時操作と★集めの複合ミッション。まずはギンナルを倒そう
22		ヴェイグ=ユージーン ギンナル&ドルンブ	足の速いヴェイグを場外落ちさせて、そのあいだにユージーンで攻撃だ
23		ヴェイグ=マオ=アニー!	ダメージ対策として、あらかじめライフを4つ以上まで回復しておこう
24	グミをつなげ!	スコア100点オーバー	グミの扱いに慣れるためのミッション。基本動作はここで身につけよう
25		ぴったり10連鎖	グミを投げながら連鎖数を数えよう。必要なことはそれくらいだ
26		短期決戦スコア300点オーバー	タイムアップ直前に13連鎖以上すれば、ボーナスで得点が3倍になる。これで達成
27		短期決戦ぴったり10連鎖	グミが降るまで待つ時間がない。遠くのグミを回収して遠投するのだ
28		逃げつつもスコア100点オーバー	ホールの近くにグミを投げると、1カ所に集まりやすいので利用しよう
29		逃げつつもぴったり8連鎖	地形隆起がジャマでグミに近寄れない。遠投で確実に連鎖しよう
30		ラストミッションスコア150点オーバー	「漆黒の翼」は無差別に攻撃しているだけ。なるべく離れて連鎖を決めよう

Check Point

クリア特典が満載だ!

「制御できる夢」では、ミッションをクリアするとカスタムモードに要素が追加される。「同時操作だ!」などのゲームタイプの初回ミッション(8・14・24)をクリアすれば、同じゲームタイプを遊べるようになる。また、全ミッションをクリアすれば、「漆黒の翼」を使えるようになるのだ。



全ミッションクリアで追加されるものには、「崖岸」と称号「ミスター(女性はミス)・パーフェクト」もある。

04 うさにんと遊ぼう

時期	フェイズ45〜 聖獣シャオルーンの試練完了以降
場所	うさにんの村
入手	スクリーンチャットを閲覧できるようになる

うさにんと一緒にカードを並び替えるミニゲーム。村の畑近くに立っているうさにんと話すと、スクリーンチャットのような画面で、ヴェイグたちの姿が描かれた8種類のカードを条件を満たすように並び替えるゲームを楽しめる。カードごとに配置する場所に条件があり、それをすべて満たすとクリアだ。ごほうびとして本作内で起こるスクリーンチャットを、まだ見ていない分も含めて閲覧できるようになる。また、遊べる問題はストーリーの進行状況に合わせて最大で6つまで増えていき、それぞれこなすごとにあらたなスクリーンチャットが追加されていく仕組みだ。なお、完全制覇すると「隠れうさにん(P.366参照)」が村の奥に出現する。

■各段階の開始時期

ゲーム段階	時期
その1	うさにんの村初回到達時
その2	幻の島を探しはじめて以降
その3	思念の浄化をして以降
その4	スールズでパーティーを行って以降
その5	ユリスの領域が出現して以降
さいご	ユリスの領域が出現して以降

■条件一覧

その1	ヴェイグ	右隣はユージーン
	マオ	条件なし
	ユージーン	左手方向にマオはいない
その2	ユージーン	左手方向にヴェイグはいない
	マオ	左隣はユージーンではない
	アニー	右隣はユージーン
	ヴェイグ	右手方向にマオはいない
その3	ユージーン	左隣はマオ
	ティトレイ	左隣はヒルダ
	マオ	左手方向にティトレイはいない
	ヴェイグ	左手方向にマオはいない
	ヒルダ	条件なし
その4	ユージーン	右手方向にティトレイ・ヴェイグはいない
	ティトレイ	条件なし
	アニー	右手方向にティトレイ・ヴェイグはいない
	ヴェイグ	右隣はユージーン
	クレア	左隣はアニー
その5	アガーテ	右隣はアニー
	ティトレイ	右隣はクレア
	マオ	左隣はアニー
	アニー	左手方向にはヒルダはいない
	クレア	右手方向にはマオはいない
	ヒルダ	左隣はクレア
さいご	ユージーン	右手方向にはヴェイグ・ヒルダはいない
	ティトレイ	右手方向にはユージーンはいない
	アニー	右隣はクレア
	ヴェイグ	条件なし
	クレア	右手方向にはヴェイグ・ティトレイはいない
	ヒルダ	左隣はヴェイグではない

■「うさにんと遊ぼう」正解一覧

サイグローグの館

Cyglorg's Chambers

極寒の地、ノースタリアにひっそりと建つ謎の館。それがサイグローグの館だ。ユリスの領域出現後に挑戦できるこの館は、本作中最強クラスの敵も出現する危険なダンジョンとなっている。

ルール　まずは複雑なルールを覚えておこう

サイグローグの館は60階建ての構造になっており、制限時間内に各階ごとの突破条件を満たすことで、次の階へ進めるという特殊なダンジョンだ。突破条件とマップは階ごとにランダムで変わり、敵はマップ画面が切り替わるごとに、世界各地のいずれかの地域の敵が出るようになる。そして、10階ごとにボスが待ち受けており、これを倒すと外へ抜けるワープゾーンが現れるのだ。なお、1周目は40階までしか行けず、本編をクリアして2周目にふたたび来ると60階まで行ける。ただし、どちらも20、40階に初到達したときは、強制的に館から出されてしまう。

■サイグローグの館のルール

- ●構成は全60階。ただし、1周目は40階まで
- ●制限時間内に条件を満たすと次の階へ進める
- ●マップは5種類のなかからランダムで選択される
- ●画面切り替えごとに世界各地いずれかの地域と同じ敵が出現する
- ●10階ごとにボスと戦い、勝利すると外に出られる

エネミー　強力な敵には属性攻撃で対処

敵は画面切り替えごとにいずれかの地域と同じものが出現するが、能力は強化されているうえ、先へ進むほど強い敵が出やすくなる。また、下表に記した固有の敵には、非常に強力な敵が含まれているので、ユリスの領域以上に苦戦を強いられるだろう。そこで、パウダー系アイテムを武器に使って、全属性分の武器を用意するといい。そして、敵の弱点ごとに武器を持ち替えて、大ダメージを狙っていくのだ。なお、敵の強さは20階周期でリセットされる。

21階と41階は比較的安全。ここでムダにアイテムを消費しないことが勝利のコツだ。

■サイグローグの館固有のエネミーデータ

エネミー名	HP※1	弱点	剛体	半減	防御
アルバスト	8734	−	風	−	−
王の盾導術士	2500	−	−	−	−
王の盾兵士	3000	−	−	−	−
ギル	3381	火	−	水	−
グランバスク	8801	火	−	地	−
スティアーファルク	18961	火	−	水	風
ステルコープ	11131	−	地	−	−
セイルシーフ	2750	−	−	−	−
ダブファンガー	11888	闇	水	光	−

エネミー名	HP※1	弱点	剛体	半減	防御
デリスト	14527	光	地	闇	−
ハイマウンテンシーフ	4124	−	−	−	−
ハウラーブ	10	−	−	−	−
フライラーブ	10	−	−	−	−
ボルード	6136	−	−	−	−
マウンテンシーフ	3208	−	−	−	−
ラーブクレイドル	18183	地	−	風	−
アルボックス※2	8585	−	−	−	−
ディファート※2	8585	−	−	−	−

※1 HPは出現する階層によって多くなることがある。　※2 この2体は宝箱に偽装している。通常戦闘では出現せず、階層による能力の違いもない。

フロア攻略　条件やマップに合わせた行動が必要だ

サイグローグの館では、突破条件に合った効率のよい戦い方が求められる。下表の「条件別攻略一覧」で対策を紹介するので、これを参考に先へ進んでいこう。なお、条件に失敗したとしてもゲームオーバーにはならず、新しく条件が決まって、ひとつ前に通過した10の倍数の階にもどされてしまう(5階なら1階、25階なら20階にもどされる)。どうしてもクリアできないときは、ワープで外へ出ることも考えよう。

■条件別攻略一覧

○連続以上HITせよ!　攻略難易度 ★

内容　指定されたヒット数以上、戦闘中に連携して勝利する。ヒット数の指定は最低5HIT～最高25HITまで

この突破条件になったら、近距離戦が得意なヴェイグ・ユージーン・ティトレイをパーティに組み込もう。そして、FGの消費量が少ない技をセットして、なるべく連携が続くようにするのだ。なお、敵が弱いときのために、ブロードソードなどの攻撃力が低い武器を用意しておくと重宝する。

60秒以内に勝利せよ!　攻略難易度 ★★

内容　モンスターとの戦闘を、60秒以内に終わらせる

敵が弱いうちこそ簡単な条件だが、強くなるごとに難しくなっていく。オススメのパーティ編成は、アニーを抜いて攻撃に徹した形。操作キャラクターをマオかヒルダにして、自分でラッシュゲージを調整し、奥義を連発しよう。こうすれば、戦闘時間が短くすむはずだ。

○連勝せよ!　攻略難易度 ★★★

内容　制限時間内に指定された回数だけ戦闘に勝利する。最低2連勝～最高9連勝まで

戦闘1回1回の時間を短くする必要があるので、「60秒以内に勝利せよ!」と同じ戦法がオススメ。あとは敵が出現するまでの時間を短くするしかないので、「ダークボトル」を使っていこう。また、画面を切り替えると出現率が上昇するので、これも利用するといい。

○○でとどめを刺して勝利せよ!　攻略難易度 ★

内容　指定されたキャラクターで戦闘を終わらせる

まずは普通に戦闘に入り、敵の数が減ってきたら、操作キャラクターを指定されたキャラクターに変更する。このときほかのキャラクターの操作をセミオートにして、勝手に動かないようにすれば完璧だ。自分で操作して確実に倒せるので、1回の戦闘で次の階へと進めるだろう。

はぐれた仲間達を集めろ!　攻略難易度 ★★★

内容　ヴェイグ1人の状態となり、フロア内から仲間たちを探し出す。仲間の配置は固定

ヴェイグ1人だけになるため、仲間に会うまでに倒される可能性が高い。「ホーリィボトル」を使ってエンカウント率を下げて、仲間の元へ急ごう。仲間が待っている場所は、マップごとに決まっている。次のページにあるマップで仲間の位置を確認して、手際よく集めていこう。

次の階への入り口を探せ!　攻略難易度 ★

内容　次の階へのワープポイントを探し出す。歩いていると、敵の出現率が0になるタイミングがある

まずマップがどの形か判断することが重要だ。マップの種類を判断できたら、次ページのマップを見ながらゴールへ向かえばいい。また、この条件のときのみ、ときどき左下のフォルスキューブの回転がピタッと止まる。このあいだは敵が出現しないので、距離を稼げるのだ。

ペナルティを克服し次の階を目指せ!　攻略難易度 ★★

内容　戦闘開始のタイミングでペナルティが発動する(全9種類)。この状態で次の階へのワープを探す

状態異常系のペナルティなら、それに対応する護符で防げるので、最初の戦闘で種類を見極めれば、次からは問題なく戦える。もし、1回目の敵が強ければ逃げてしまえばいい。しかし、「HP半分」や「アイテム使用禁止」といったペナルティが発動した場合は、防ぐ手立てがないので、料理を駆使して戦闘を有利に進めよう。

■ペナルティ一覧

ペナルティ	内容
鈍足	戦闘開始時に「鈍足」になる
衰弱	戦闘開始時に「衰弱」になる
熱毒	戦闘開始時に「熱毒」になる
凍結	戦闘開始時に「凍結」になる
マヒ	戦闘開始時に「マヒ」になる
恐慌	戦闘開始時に「恐慌」になる
HP半分	戦闘開始時にHPが半減する
アイテム使用禁止	戦闘中アイテムが使えなくなる
HPのフォルス回復なし	術・技を使ってもHPが回復しなくなる

サイグローグの館

■マップ一覧

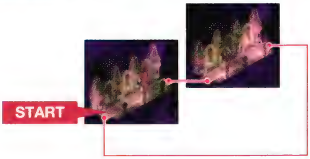
うずまきタイプ

✪……宝箱

うずまき状の経路を進んで、ゴールへ向かうマップ。宝箱が多い割に簡単な条件が出やすいので、なるべく回収しながら進んでいこう。ただし、宝箱に偽装している「アルボックス」と「ディファート」には注意すること。

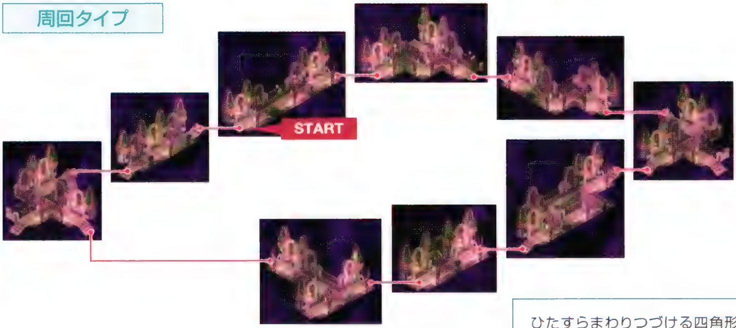
ループタイプ

※このタイプのみ、マップの形がランダムで変わることがある(ループ自体は変わらない)。



2つのマップを延々とループしつづける。このマップは、必ず戦闘に関する条件のときにしか出ないので、短期決戦で次の階へと進もう。また、条件が「○連勝せよ!」以外なら、「ダークボトル」は温存しておくこと。

周回タイプ



ひたすらまわりつづける四角形状のマップ。ループタイプ同様に戦闘に関する条件しか出ないうえ、宝箱も出ない。条件を満たしやすい敵が出たら、画面を切り替えないで同じ地域の敵を狙っていこう。

ツリータイプ

✪……宝箱　……仲間

はぐれた仲間たちを集めるときに、よく選ばれるマップ。樹形図のように先へ進むほど分岐していて複雑だ。宝箱が多いので、回収してから次の階へ進みたい。あまり使わない仲間を残しておき、先に回収をすませよう。

拡散タイプ

✪……宝箱　……仲間

中心から拡散するように広がっているマップ。ゴールは数ある行き止まりのどこかにランダムで出現するので、少々運の要素が強い。仲間を集める場合も全体をまわるのに時間がかかるので、もっとも難度の高いマップといえる。

サイグローグの館

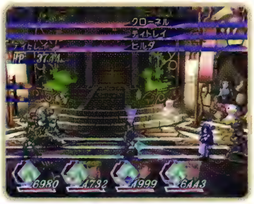
10·30·50階 ボス　クローネル&泥人形

攻略難易度 ★★

計3回戦うことになるクローネルは、毎回ヴェイグたちそっくりの泥人形を連れている。泥人形は何度倒しても一定時間後に生き返ってくるが、生き返ったあとはHPが極端に少なくなる。何度も倒してクローネル1人だけの状況をなるべく長くし、受けるダメージを抑えながら戦うのがポイントだ。また、泥人形は毎回前衛と後衛のキャラクターがセットで出現する。そこで、自分は後衛のキャラクターの詠唱を妨げる役に徹し、仲間に前衛の泥人形撃破をまかせるのだ。特に、泥人形のヒルダは詠唱時間が非常に短く、強力な導術を連発してくるので、必ずつきまとって詠唱を止めつづけること。なお、クローネルへの攻撃手段は、マオの「アーチシェイド」や「ブラッディクロス」などの闇属性導術を使うと、ダメージの効率がいい。

クローネル

HP	100000		
弱点	闇	鋼体	―
半減	光	防御	―



仲間に前衛を攻撃させるときは、一時的に操作キャラクターを切り替えて、ターゲットを直接指定するのだ。

■クローネルとともに現れる泥人形たち

10階　マオ&ユージーン

マオ

HP	9000		
弱点	―	鋼体	―
半減	―	防御	―

ユージーン

HP	7723		
弱点	―	鋼体	―
半減	―	防御	地

30階　ヴェイグ&アニー

ヴェイグ

HP	18835		
弱点	―	鋼体	―
半減	―	防御	―

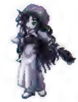
アニー

HP	926		
弱点	―	鋼体	―
半減	―	防御	―

50階　ティトレイ&ヒルダ

ティトレイ

HP	3120		
弱点	―	鋼体	―
半減	―	防御	―



ヒルダ

HP	36918		
弱点	―	鋼体	―
半減	光	防御	―

20階 ボス　シャオルーン&イーフォン

攻略難易度 ★

20階で戦うことになるのは、シャオルーンとイーフォンの聖獣コンビ。それぞれ火属性と光属性が弱点なので、属性をつけた武器に持ち替えよう。シャオルーンの全体攻撃用に、水属性の防具があれば万全だ。攻撃するのは、凍結効果のある攻撃をしてくるシャオルーンから。しかし、シャオルーンは浮いているため、武器による攻撃がはずれやすい。弱点を突きつつ、導術で攻撃できるマオを使うといい。詠唱の長い導術はジャマされることが多いので、「フレアショット」の連発がオススメだ。残ったイーフォンは直線的な攻撃が多いので、別ラインから攻撃すれば倒しやすいはず。なお、ここで勝利すると、サイグローグから、護符「デクスタリィオーブ」をもらえる。

シャオルーン

HP	70000		
弱点	火	鋼体	水
半減	―	防御	―

イーフォン

HP	79000		
弱点	光	鋼体	―
半減	―	防御	闇

40階 ボス　ゲオルギアス（完全体）＆ジルバ

攻略難易度 ★★★

40階ではジルバと黄金のゲオルギアスが現れる。ゲオルギアスはHPが減ると、広範囲にブレスを吐いてくるため、ジルバから先に倒すこと。前衛がジルバを足止めしているうちに、マオとヒルダで導術攻撃をしかけるといい。詠唱時間の短い「ウィンドエッジ」や「スプラッシャー」を使って連続攻撃を止めれば、前衛の被害も最小限ですむはずだ。ゲオルギアスだけになったら、強烈な導術に全員が巻き込まれることのないよう、分散して戦うようにしよう。

ボス戦後にサイグローグから、ごほうびとして護符「ディストーションオーブ」をもらえる。

ゲオルギアス(完全体)

HP	140000		
弱点	−	鋼体	−
半減	−	防御	−

ジルバ

HP	100000		
弱点	−	鋼体	光、闇
半減	−	防御	−

60階 ボス　四星×2

攻略難易度 ★★★

四星全員が同時に2人ずつ現れるのが、2周目以降における最終階での戦闘だ。敵の数が多く、全員がつねに攻撃にさらされるため、アニーの「R・エリキシル」には期待できない。アニーはメンバーからはずして、回復はアイテムだけで行い、全員が攻撃に専念した方が効率がいい。これ以上の激戦はもうないので、アイテムは使い切るつもりで挑もう。

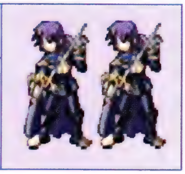
戦法に関しては、近接戦を挑んでも袋叩きに遭うだけなので、広範囲に効果のある術技でまとめて攻撃するといい。オススメなのは、マオの「ガスティーネイル」と、ヒルダの「サンダースピア」の組み合わせ。ガスティーネイルで敵を手前のラインに集めて、そこにサンダースピアを貫通させて攻撃するのだ。ただし、ヒルダはオート操作ではうまく動いてくれないので、上記の戦術を実行するなら必ず自分で操作すること。

この激しい戦いに勝利すると、潜在能力の覚醒率を2倍にする護符「シャイニングオーブ」をもらえる。

「サンダースピア」と特性の似ている奥義の「グランドダッシャー」も大ダメージを狙える。

サレ

HP	34500		
弱点	地	鋼体	−
半減	風、闇	防御	−



ワルトゥ

HP	27420		
弱点	−	鋼体	−
半減	闇	防御	−

トーマ

HP	51000		
弱点	水	鋼体	地、火、闇
半減	−	防御	−

ミリッツァ

HP	17050		
弱点	−	鋼体	水
半減	光	防御	−

COLUMN 2

戦闘前後の会話を聞こう

戦闘開始時や終了時にヴェイグたちがしゃべっているのに気づいただろうか？　実はこの会話は条件によって変化し、90種近いバリエーションがあるのだ。

戦闘前後のボイスはたくさんある

基本的に戦闘開始時のボイスは敵の強さによって変化し、終了時は戦闘内容で変化する（下表参照）。特に、終了時のボイスは、キャラクター同士の楽しいかけ合いが聞けることも！

セリフのバリエーション

状況	変化条件	
戦闘開始時	・格下の敵が出現	・同格の敵が出現
	・やや格上の敵が出現	・はさみ撃ちを受けた
	・強敵出現	
戦闘終了時	・ひとりで活躍した	・HP全快で勝利
	・HPを多く残して勝利	・HP多めで勝利
	・いい勝負だった	・やや苦戦した
	・時間がかかりすぎた	・戦闘不能者が出た
	・秘奥義を使った	・レベルアップした

戦闘終了時のかけ合いの例を紹介！

条件 1

・ヒルダとティトレイが戦闘に参加
・戦闘に時間がかかりすぎた
・ヒルダがトドメ

効率が悪いわ、反省材料ね

具体的には
どうするんですか～？

そうね、
攻撃力の低い前衛を切るとか

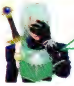
オレかよぅ……

条件 2

・マオ、ティトレイ、ヴェイグ、アニーが戦闘に参加
・マオがひとりで活躍した
・マオがトドメ

マオ、大活躍!!　の巻♪

次回はオレが主役だ！


今回で打ち切れ……

ちょっと、残念かも

Gilione
ギリオーヌ

Chapter 5
Data
データ

バトルブックやコレクター図鑑が充実している本作だが、この章では画面情報よりさらに突っ込んだデータまで掲載した。プレイ中の検索に役立つのはもちろん、「解析」の章と併せ読んで独自のコンボを探したり、個性的な武器を創るのにも活躍するはずだ。さらに入手手段も併記したので、収集にも役立ててほしい。

エネミー
Enemy Data

全登場エネミーのデータを紹介しよう。バトルブックに掲載されていない「重さ」「衝撃値」「衝撃吸収値」などのマスクデータまで完全網羅。複数回戦うボスは、出現ごとの特性の違いにも触れている。

エネミーデータの見方

1 ラルレン大橋&エトレー橋 ▼ P.138

2 **ギンナル** 3 中型・1

4 LV	5
5 HP	1000
6 Exp	3
7 Gald	3
8 衝撃／吸収	100／100
9 アイテム	ニンジン(100%)
	－
10 防御行動	－

11	ヒューマ		
12	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	60	40	10
防御力	100	100	100
13 弱点	鋼体	半減	防御
－	－	－	－

14 王の盾の刺客……かどうかは微妙なところの3人衆、「漆黒の翼」のリーダー。3人のなかで唯一ライン移動をするが、移動が遅く、攻撃の手数も少ない。周囲のバイラスの方がよほど強い。

1 出現エリア
エネミーの出現する場所を表す。なお、複数のエリアに出現するエネミーの場合は初回出現時のエリアにデータを掲載しており、2回目以降は欄外にまとめている。

2 名前
エネミーの名前。「ヴェイグ(暴走)」のように名前のうしろがカッコでくくられているのは、同一の名前で複数回登場するエネミーを区別するために本書が独自でつけたもの。名前が赤いのはボス、もしくはイベントで戦うことになるエネミーを表す。

3 サイズ・重さ
左側の「～型」がエネミーの大きさを、右の数字が「重さ」を表す。サイズはエネミーの大きさを「小型」～「超大型」の4段階で表したもの。小型は攻撃手段を選ばないと空振りしてしまうサイズだ。そして重さは、相手を浮かせる術技をヒットさせたときの浮き具合を表す。0がもっとも軽く、高く浮かせることができ、5はどんな攻撃でも浮かない。

4 LV
エネミーのレベル。プレイヤーとのレベル差によって、HP回復量や入手経験値などに影響する。

5 HP
エネミーの最大ヒットポイント。

6 Exp
エネミーから得られる経験値。

7 Gald
エネミーから得られるガルド。

8 衝撃／吸収
エネミーの衝撃値と衝撃吸収値。衝撃値が高いほど、エネミーの攻撃によるプレイヤーのRGの増加幅が大きい。また、衝撃吸収値が高い場合、プレイヤー側攻撃時のエネミーのRGの増加量が小さい。

9 アイテム
エネミーを倒した際に落とすことがあるアイテム。カッコの中は入手確率を表す。確率が0%のアイテムは、テクニカルスマッシュを出した場合のみ落とすことがある。

10 防御行動
エネミーが防御をする条件。この条件に当てはまっていないときは防御しない。

11 種族名
エネミーの種族名。バイラスの場合、右に何のバイラスかを併記した。

12 攻撃力／防御力
エネミーの「斬撃」「打撃」「術撃」それぞれの攻撃力と防御力を表す。

13 耐性
エネミーの属性攻撃に対する耐性を表す。それぞれの意味は以下のとおり。
弱点……ダメージが1.5倍になる
鋼体……ダメージが75%になるうえ、攻撃がヒットしてものけぞらない
半減……ダメージが50%になる
防御……ダメージが25%になる

14 主な特徴
エネミー固有の潜在能力や多用する攻撃など、エネミーの個性的な情報を紹介。

Chapter 5 データ

スールズ ▼P.134

マオ

中型・1

ヒューマ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	58	106	100
防御力	128	208	276

弱点	鋼体	半減	防御
－	－	－	－

LV	7
HP	1154
Exp	0
Gald	0
衝撃／吸収	50／130
アイテム	－
	－
防御行動	－

初めての戦闘となる相手。ユージーンとの約束があり、マオは本気を出さないので、あまり攻撃をしてこない。HPを0にするとマオが怒り、戦闘終了となるため、必ず引き分けとなる。

ブレイズボア

中型・4

獣／イノシシ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	140	166	46
防御力	112	112	106

弱点	鋼体	半減	防御
水	－	火	－

LV	8
HP	1789
Exp	22
Gald	34
衝撃／吸収	140／130
アイテム	ニンジン(24%)
	ビーフ(7%)
防御行動	－

序盤で戦うエネミーのなかでは攻撃力が高め。通常攻撃で吹っ飛ばされてしまうため、接近戦で戦いにくい。ヴェイグの「絶氷刃」で弱点を突けるので、早めに倒してしまいたいところだ。

フローズドクロウ

中型・0

無機物／氷

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	95	127	66
防御力	105	104	104

弱点	鋼体	半減	防御
火	－	水	－

LV	7
HP	1427
Exp	21
Gald	38
衝撃／吸収	100／120
アイテム	レタス(22%)
	ブレッド(6%)
防御行動	特定攻撃後

空を飛んでいるバイラス。この敵と戦う頃はまだたいしたコンボを狙えないが、飛行タイプの敵はほとんど防御してこないので、コンボを入れるにはうってつけの相手。練習相手に最適だ。

トーマ

中型・4

ガジュマ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	100	600	130
防御力	9000	9000	200

弱点	鋼体	半減	防御
水	地、火、闇	－	－

LV	45
HP	51000
Exp	2786
Gald	800
衝撃／吸収	200／200
アイテム	－
	－
防御行動	－

イベントで戦闘することになる相手。すさまじいステータスを持つので、この時点では勝ちようがない。防御などで粘っても、「マグネティックゲイザー」を使われ、強制的に戦闘が終了する。

スールズ周辺 ▼P.134

エリナッツォ

小型・1

獣／ハリネズミ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	111	90	60
防御力	102	102	102

弱点	鋼体	半減	防御
－	－	－	－

LV	6
HP	1261
Exp	19
Gald	32
衝撃／吸収	70／80
アイテム	ジャガイモ(18%)
	ミルク(6%)
防御行動	－

小型エネミーのなかでは大きい部類で、近距離なら上段突きタイプの通常攻撃も当たる。体を回転させながら飛びかかる攻撃を持つので、遠距離から奇襲を受けないように注意しておこう。

コーコー

中型・1

飛翼／ダチョウ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	87	127	64
防御力	104	104	104

弱点	鋼体	半減	防御
－	－	－	－

LV	7
HP	1401
Exp	21
Gald	38
衝撃／吸収	93／110
アイテム	ミルク(21%)
	ニンジン(6%)
防御行動	－

クチバシで突いてはダッシュで逃げる、ヒット＆アウェイに徹した行動をとる。移動速度が非常に速いので、数が多いとやっかいな相手だ。クチバシを防御してからの反撃が確実。

パシィフラワー

中型・2

植物／ヒマワリ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	97	140	91
防御力	102	106	112

弱点	鋼体	半減	防御
－	－	－	－

LV	8
HP	1548
Exp	22
Gald	43
衝撃／吸収	113／90
アイテム	ジャガイモ(23%)
	ニンジン(7%)
防御行動	－

攻撃間隔がかなり長く、動きも遅い。連続ヒットする攻撃も使ってこないため、これといって注意する要素はない。体が大きくどんな攻撃も当たるので、特技で一気に攻めたてよう。

※1

ラルレン大橋&エトレー橋 ▼P.138

ギンナル

中型・1

ヒューマ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	60	40	10
防御力	100	100	100

弱点	鋼体	半減	防御
－	－	－	－

LV	5
HP	1000
Exp	3
Gald	3
衝撃／吸収	100／100
アイテム	ニンジン(100%)
	－
防御行動	－

王の盾の刺客……かどうかは微妙なところの3人衆、「漆黒の翼」のリーダー。3人のなかで唯一ライン移動をするが、移動が遅く、攻撃の手数も少ない。周囲のバイラスの方がよほど強い。

※1…ほかにブレイズボアが出現。

1 2 3 4 Chapter 5 Data 6

ラルレン大橋&エトレー橋
▼P.138

ユシア
中型・1

ヒューマ			
	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	10	30	50
防御力	100	100	100
弱点	鋼体	半減	防御
―	―	―	―

LV	8
HP	500
Exp	2
Gald	2
衝撃／吸収	100／100
アイテム	ミルク(100%)
	―
防御行動	―

「漆黒の翼」の紅一点。手前のラインに常駐し、ひたすら「サンダースピア」を連打する。貫通する導術なので、手前のラインで戦うのは危険。別のラインから近づいて戦うといい。

ドルンブ
中型・3

ヒューマ			
	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	70	70	5
防御力	100	100	100
弱点	鋼体	半減	防御
―	―	―	―

LV	7
HP	1200
Exp	1
Gald	1
衝撃／吸収	200／100
アイテム	ジャガイモ(100%)
	―
防御行動	―

奥のラインに常駐する、「漆黒の翼」の一員。ショルダータックルと通常攻撃を使い分ける。どちらも出が遅く、威力もかなり低いので、適当に通常攻撃を出しているだけで倒せるはずだ。

アルヴァン山脈
▼P.140
※1

デュロック
大型・5

無機物／岩			
	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	106	178	46
防御力	124	122	92
弱点	鋼体	半減	防御
風	―	地	―

LV	8
HP	2057
Exp	22
Gald	36
衝撃／吸収	160／200
アイテム	ブレッド(24%)
	ビーフ(9%)
防御行動	特定攻撃後

動きは遅いものの、強力な一発を持つパイラスだ。フックのようなパンチのあと、こちらの行動を問わず防御する習性があるので、フックの直後には少し間をおいてから反撃しよう。

フロストフローネ
小型・0

精神体／塵や埃			
	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	132	132	99
防御力	108	108	116
弱点	鋼体	半減	防御
火	―	水	―

LV	9
HP	1366
Exp	24
Gald	40
衝撃／吸収	80／160
アイテム	ビーフ(21%)
	レタス(8%)
防御行動	特定攻撃後

発生速度が速く、2ヒットする体当たりと、前方3キャラクター相当の範囲にダメージを与えるブレス攻撃を使う。乱戦状態でブレス攻撃がくると面倒なので、優先的に倒したい相手だ。

アルヴァン山脈
▼P.140
※1

レグタイト
大型・4

無機物／岩			
	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	100	244	100
防御力	220	220	220
弱点	鋼体	半減	防御
水	―	火	―

LV	15
HP	8000
Exp	303
Gald	525
衝撃／吸収	180／150
アイテム	ライフボトル(100%)
	プロテクトパール(100%)
防御行動	―

デュロックのパワーアップ版だ。ラッシュバーストすると威力が大きい両手攻撃を連発するうえ、「敵硬直＋0.5秒」の潜在効果まで持っているので、赤く光ったら離れるのが得策。

ミナール周辺
▼P.146
※2

グレッグアント
小型・1

昆虫／アリ			
	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	139	174	87
防御力	122	122	112
弱点	鋼体	半減	防御
―	―	―	―

LV	11
HP	1632
Exp	24
Gald	44
衝撃／吸収	80／150
アイテム	レタス(23%)
	ニンジン(9%)
防御行動	特定攻撃後

近距離では単発攻撃と防御を繰り返し、遠距離では卵のような弾丸を飛ばしてくる。クールチャージをマメにするため防御が固く、倒しにくいエネミーなので、接近戦で一気に叩こう。

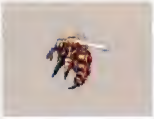
ゲイティフロウ
中型・2

植物／ヒマワリ			
	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	154	206	61
防御力	106	116	134
弱点	鋼体	半減	防御
地	―	風	―

LV	13
HP	1940
Exp	29
Gald	47
衝撃／吸収	80／40
アイテム	ミルク(28%)
	ジャガイモ(9%)
防御行動	特定攻撃後

攻撃と攻撃の間隔が広いのが特徴。ただし防御は固く、頭突き(?)以外のすべての攻撃のあとに必ず防御の姿勢になる。ラッシュチャージなどで防御を崩していくのが有効だ。

スカービー
小型・0



昆虫／ハチ			
	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	163	81	48
防御力	111	112	109
弱点	鋼体	半減	防御
水	―	火	―

LV	10
HP	1532
Exp	22
Gald	34
衝撃／吸収	130／50
アイテム	ニンジン(17%)
	レタス(7%)
防御行動	―

動きが機敏で戦いにくい。ただでさえ小型なうえに飛行タイプと、こちらの攻撃が非常に当たりにくい。上方向に強い通常攻撃と特技を中心に「確実に当てる」ことを意識して戦おう。

※1…ほかにフローズドクロウ(P.383)が出現。

※2…ほかにパシィフラワー、ブレイズボア(P.383)が出現。

ミナール周辺 ▼P.146 ※2

モルドプラント

中型・3

植物／ハエトリソウ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	193	144	57
防御力	113	114	114

弱点	鋼体	半減	防御
―	―	―	―

LV	12
HP	2155
Exp	26
Gald	49
衝撃／吸収	90／100
アイテム	ジャガイモ(21%) タマゴ(6%)
防御行動	特定攻撃前

状態異常になるわけではないが、毒の息を吐く。攻撃範囲が広いうえに3ヒットする痛い攻撃なので、正面から突撃せず術撃メインがいい。ちなみに「イビセラ」という名前の食虫植物だ。

ミナール平原 ▼P.144 ※3

傭兵

中型・1

ヒューマ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	100	90	70
防御力	130	130	110

弱点	鋼体	半減	防御
―	―	―	―

LV	10
HP	3000
Exp	20
Gald	240
衝撃／吸収	90／100
アイテム	― ―
防御行動	特定攻撃後

突き攻撃と跳び上がる攻撃を中心に、接近戦を挑んでくる。パラメータ面では平凡な敵だがHPが多いため、倒すまでに時間がかかるのが注意点。各個撃破で敵の数を減らしていくこと。

ミナール平原 ▼P.144 ※3

アンガーシュリンプ

小型・2

水棲生物／エビ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	181	135	90
防御力	120	126	112

弱点	鋼体	半減	防御
―	―	水	―

LV	11
HP	1781
Exp	24
Gald	37
衝撃／吸収	126／142
アイテム	ビーフ(27%) レタス(6%)
防御行動	特定攻撃前

大きく踏み込んでくるハサミ攻撃と、3つの泡を吹く攻撃が中心。泡の攻撃は拡散するため、すべて当たることは少ないが、遠距離で出されると弾がジャマで戦いにくい。早めに倒そう。

ミナール ▼P.146 ※3

セイルシーフ

中型・2

ヒューマ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	259	207	62
防御力	118	138	108

弱点	鋼体	半減	防御
―	―	―	―

LV	14
HP	2750
Exp	30
Gald	150
衝撃／吸収	120／80
アイテム	ビーチグミ(22%) ライフボトル(7%)
防御行動	特定攻撃後

ヴェイグたちをだまそうとしたトミッチが、金でやとった盗賊。傭兵とよく似た特徴で攻略法も共通だが、こちらの方が全体的に手強くなっている。術撃防御力が低いので導術で攻めよう。

ゲートル

小型・2

爬虫類／ワニガメ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	145	194	58
防御力	134	134	94

弱点	鋼体	半減	防御
水	―	―	―

LV	12
HP	1862
Exp	26
Gald	47
衝撃／吸収	130／150
アイテム	ブレッド(24%) ジャガイモ(9%)
防御行動	特定攻撃後

カメのバイラスだが、意外にも弱点は水。ヴェイグの最初の特技、「絶氷刃」の絶好の的だ。間合いが離れると空中高く跳び上がる攻撃をしかけてくるが、接近戦なら危険な敵ではない。

迷いの森 ▼P.150

アヴェンガー

小型・2

昆虫／ハチ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	228	114	68
防御力	118	116	114

弱点	鋼体	半減	防御
―	―	―	―

LV	13
HP	1981
Exp	29
Gald	45
衝撃／吸収	100／150
アイテム	レタス(12%) ニンジン(5%)
防御行動	味方RG一定以下

防御行動をとるのは味方のRGが45以下のとき。かなり防御重視のバイラスだ。もっとも、飛行タイプなので、一度攻撃が当たれば地面に落ちる。そこから袋だたきにしてしまおう。

アニー

中型・1

ヒューマ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	100	170	100
防御力	290	290	330

弱点	鋼体	半減	防御
―	―	―	―

LV	10
HP	926
Exp	400
Gald	0
衝撃／吸収	200／100
アイテム	― ―
防御行動	HP一定以下

傭兵3人とともに出現する、ミナール平原のボス的存在。「パワー・クラフト」で傭兵をサポートしてくるが、HPが926しかないため、コンボを3回も入れれば倒すことができる。

アンクロウラー

大型・5

爬虫類／オオトカゲ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	275	265	51
防御力	124	128	98

弱点	鋼体	半減	防御
―	―	―	―

LV	14
HP	2834
Exp	32
Gald	48
衝撃／吸収	150／150
アイテム	レタス(23%) ビーフ(9%)
防御行動	味方RG一定以下

こちらのRGが30以下だと防御が多くなり、かなり攻めにくくなってしまう。RGを高めにして戦うか、ラッシュチャージで防御を崩そう。防御されたら追撃せず、反撃を防御するのが無難。

※3…ほかにグレッグアント、スカービー、モルドプラントが出現。

迷いの森

▼P.150

フィオトラス　小型・1

植物／ドリアン

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	159	212	63
防御力	110	114	124

弱点	鋼体	半減	防御
地	―	風	―

LV	12
HP	1674
Exp	26
Gald	48
衝撃／吸収	70／150
アイテム	タマゴ(21%)
	ブレッド(7%)
防御行動	味方RG一定以下

ジャンプしながら突っ込んでくる攻撃と、回転しながら突っ込んでくる攻撃の2種類を使い分ける。どちらも攻撃後はライン移動で逃げるので、そこを追撃すれば安全に戦える。

ベルキィー　中型・3

植物／樹木の根

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	174	233	93
防御力	106	116	136

弱点	鋼体	半減	防御
風	―	地	―

LV	13
HP	2426
Exp	29
Gald	44
衝撃／吸収	110／150
アイテム	ブレッド(15%)
	ピーチグミ(4%)
防御行動	味方RG一定以下

距離が離れると「ロックバラージ」を使ってくる。威力は低めだが、別のターゲットと戦っているときに遠距離から狙われるのはさすがに危険。優先的に倒すべきエネミーと考えた方がいい。

グランバスク　大型・5

植物／樹木

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	100	235	150
防御力	850	1500	900

弱点	鋼体	半減	防御
火	―	地	―

LV	32
HP	8801
Exp	606
Gald	500
衝撃／吸収	130／100
アイテム	ポイズンチェック(100%)
	メディカルパール(100%)
防御行動	味方RG一定以上

隣接ラインを巻き込む12本のツタの技と、ボディアタックのようなジャンプ攻撃を使う。防御重視でジャンプ攻撃を警戒しつつ、可能なかぎり間合いを離して術技で攻めるのが有効だ。

ペトナジャンカ周辺

▼P.154

※1

アンファンガス　小型・1

植物／キノコ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	186	248	74
防御力	112	122	124

弱点	鋼体	半減	防御
―	―	―	―

LV	16
HP	2163
Exp	33
Gald	59
衝撃／吸収	70／60
アイテム	キウイ(17%)
	タマゴ(8%)
防御行動	味方RG一定以下

氷の妖精の名前を冠したクリオネキノコのバイラスだ。単純な頭突きをひたすら繰り返すだけの行動パターンなので、最初の一発を防御すれば返す刀でコンボを決めることができる。

ペトナジャンカ周辺

▼P.154

※1

カイラスビートル　小型・1

昆虫／カブトムシ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	249	186	74
防御力	144	142	118

弱点	鋼体	半減	防御
―	―	―	―

LV	17
HP	2417
Exp	36
Gald	63
衝撃／吸収	80／140
アイテム	イチゴ(20%)
	キウイ(9%)
防御行動	特定攻撃後

小柄ですばしっこいバイラス。ときおり羽根を広げてゆっくりと飛び上がることがあり、このあとは必ず急降下攻撃をする。飛び上がるモーション中はスキだらけなので、そこを叩こう。

ブランオウル　中型・3

飛翼／フクロウ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	185	247	123
防御力	120	128	132

弱点	鋼体	半減	防御
地	―	風	―

LV	15
HP	2500
Exp	30
Gald	48
衝撃／吸収	110／90
アイテム	バナナ(23%)
	イチゴ(12%)
防御行動	味方RG一定以上

巨大なフクロウのバイラスだ。こちらのRGが70を超えると防御するようになる特性を持つ。奥義を狙うと防御されるイヤな性質だが、RGを上げさえしなければいいだけの問題だ。

ログアーロ　中型・4

獣／イノシシ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	313	313	62
防御力	132	132	112

弱点	鋼体	半減	防御
風	―	地	―

LV	16
HP	3288
Exp	33
Gald	51
衝撃／吸収	160／100
アイテム	ビーフ(15%)
	イチゴ(7%)
防御行動	―

威力が大きいうえに吹っ飛ばしの効果を持つ、牙の攻撃が脅威。かなり怒りやすく、数回の攻撃ですぐラッシュバーストするので、安全に戦うならラッシュバーストを確認してからコンボで。

製鉄工場

▼P.158

ヴィザックシールド　中型・3

無機物／盾

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	75	253	126
防御力	158	158	158

弱点	鋼体	半減	防御
光	―	闇	―

LV	16
HP	1720
Exp	33
Gald	50
衝撃／吸収	120／160
アイテム	イチゴ(14%)
	リキュールボトル(3%)
防御行動	味方RG一定以下、特定攻撃後

闇属性の導術「アーチシェイド」を多用してくるうえ、こちらのRGが60以下では防御を固めるといういやらしい敵だ。かなりの強敵なので、見かけたら真っ先に集中砲火と覚えておこう。

※1…ほかにアンクロウラー(P.385)、ベルキィーが出現。

製鉄工場
▼P.158

バラスクレス

中型・3

植物／ハエトリソウ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	303	212	90
防御力	112	126	128

弱点	鋼体	半減	防御
水	－	火	－

LV	16
HP	3022
Exp	33
Gald	49
衝撃／吸収	90／100
アイテム	ホーリィボトル(12%) パナシーアボトル(3%)
防御行動	特定攻撃前

熱毒の状態異常を引き起こす、毒の煙を吐く。この煙は最大4ヒットするので威力が高く、熱毒にもなるので危険だ。できれば術撃で、ムリなら集中攻撃で早めに倒しておきたい。

ベネレオン

小型・1

爬虫類／カメレオン

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	197	263	78
防御力	127	125	90

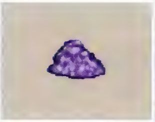
弱点	鋼体	半減	防御
－	－	－	－

LV	17
HP	2450
Exp	36
Gald	63
衝撃／吸収	80／120
アイテム	キウイ(15%) リキュールボトル(4%)
防御行動	味方RG一定以上

近い間合いでは長い舌の攻撃、遠い間合いでは毒の玉のようなものを吐いてくる。いずれも単発攻撃なので、一発防御したら反撃に転じよう。ただし背が低いので、空振りには要注意。

ベラッジ

小型・1



不定形／ヘドロ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	137	274	109
防御力	120	120	100

弱点	鋼体	半減	防御
水	－	火	－

LV	15
HP	2875
Exp	30
Gald	50
衝撃／吸収	55／155
アイテム	バナナ(15%) パナシーアボトル(5%)
防御行動	特定攻撃前

巨大な腕をかたどり、殴りつけてくるヘドロのバイラス。攻撃には熱毒の追加効果が備わっている。ヴェイグの「絶氷刃」などで弱点の水を突き、効率よくダメージを与えていこう。

ティトレイ(暴走)

中型・1

ヒューマ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	50	180	50
防御力	1390	1390	1390

弱点	鋼体	半減	防御
－	－	－	－

LV	22
HP	3120
Exp	800
Gald	0
衝撃／吸収	70／100
アイテム	－ －
防御行動	－

暴走状態のため、異常な速度で走り回り、かつ常時鋼体でのけぞることも浮くこともほとんどない。集中攻撃しようにも逃げがしやすいので、セミオート設定で空振りしないように攻撃を。

トヨホウス河の小屋
▼P.164

マウンテンシーフ

中型・1

ヒューマ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	302	291	136
防御力	183	61	183

弱点	鋼体	半減	防御
－	－	－	－

LV	17
HP	3208
Exp	50
Gald	200
衝撃／吸収	110／100
アイテム	イカ(15%) パナシーアボトル(7%)
防御行動	特定攻撃後

ハイマウンテンシーフの手下。こまめにライン移動しながら走り回り、近づくと斬りかかってくる。空中に跳び上がる攻撃のあとは必ず防御するので、狙いはそれ以外の技のあとだ。

ハイマウンテンシーフ

中型・1

ヒューマ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	334	251	154
防御力	186	62	186

弱点	鋼体	半減	防御
－	－	－	－

LV	18
HP	4124
Exp	100
Gald	300
衝撃／吸収	120／100
アイテム	レモン(16%) リキュールボトル(7%)
防御行動	味方RG一定以下

総合的にマウンテンシーフより性能が高い、山賊の親玉。行動パターンは手下とほぼ同じだが、熱毒の潜在効果を持つため、状態異常に悩まされる。アニーの陣術でこまめに治そう。

サニイタウン周辺
▼P.166

クアコック

中型・3

飛翼／クジャク

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	253	338	101
防御力	127	120	131

弱点	鋼体	半減	防御
－	－	－	－

LV	19
HP	3386
Exp	45
Gald	67
衝撃／吸収	110／90
アイテム	チーズ(16%) バーストボトル(4%)
防御行動	特定攻撃後

移動が速いクジャクタイプのバイラスだ。ダッシュからのクチバシ突きと、高速で繰り出される3連続突きがあり、特に後者の威力が高い。先に防御してから反撃するのが無難な戦法だ。

スワーミック

中型・1

昆虫／アリ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	176	294	117
防御力	146	139	126

弱点	鋼体	半減	防御
－	－	－	－

LV	19
HP	2293
Exp	45
Gald	76
衝撃／吸収	80／160
アイテム	レモン(12%) ホーリィボトル(3%)
防御行動	味方RG一定以上

遠距離では卵のようなものを射出、近距離では単発攻撃してはダッシュで逃げる、を繰り返す。卵には熱毒の追加効果があるので当たると面倒だ。間合いを離されないように密着しよう。

※2

※2…ほかにブランオウル、ログアーロが出現。

1 2 3 4 Chapter 5 Data 6

サニイタウン周辺 ▼P.166

ドルホッグ

小型・1

獣／ハリネズミ	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	288	216	86
防御力	124	118	123
弱点	鋼体	半減	防御
−	−	−	−

LV	18
HP	2699
Exp	40
Gald	61
衝撃／吸収	70／90
アイテム	ライス(13%)
	ダークボトル(5%)
防御行動	−

体を回転させながら飛びかかる技や、ジャンプして周囲に針をまき散らす範囲攻撃など、なかなか多彩な動きを見せる。攻撃後に必ずバックステップするので、そこを攻めよう。

ラウフライ

中型・2

昆虫／トンボ	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	231	309	154
防御力	128	117	159
弱点	鋼体	半減	防御
地	−	風	−

LV	20
HP	3037
Exp	43
Gald	71
衝撃／吸収	90／70
アイテム	ミルク(24%)
	チキン(11%)
防御行動	−

飛行タイプだが重量は重めで、ほとんどの飛行するバイラスのように高く浮かない。しかし防御行動をいっさいとらないため、戦いやすい相手といえる。コンボの練習台にもいい。

※1

テルアラ街道沿いの小屋 ▼P.170

王の盾兵士

中型・2

ヒューマ	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	89	221	100
防御力	119	136	123
弱点	鋼体	半減	防御
−	−	−	−

LV	18
HP	3000
Exp	124
Gald	200
衝撃／吸収	120／100
アイテム	ピーチグミ(22%)
	ライフボトル(7%)
防御行動	−

リーチが長く、手数の多い棒術の使い手。攻撃方法は4種類あり、うち1つが2ヒットの連続攻撃なので、反撃のタイミングが少々読みにくい。いっさい防御しないため先制攻撃がいい。

ヒルダ

中型・1

ハーフ	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	200	200	160
防御力	1200	1200	1500
弱点	鋼体	半減	防御
−	−	光	−

LV	30
HP	4420
Exp	1213
Gald	0
衝撃／吸収	100／100
アイテム	−
	−
防御行動	−

王の盾兵士を3人引き連れて登場。1ライン貫通の導術「サンダースピア」を連発するので、仲間を別ラインに配置する隊列が有効だ。防御力はかなり高いが、防御しないので戦いやすい。

テルアラ街道沿いの小屋 ▼P.170

ヒルダ(暴走)

中型・1

ハーフ	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	200	200	160
防御力	1200	1200	1500
弱点	鋼体	半減	防御
−	−	光	−

LV	30
HP	4420
Exp	1213
Gald	0
衝撃／吸収	100／100
アイテム	−
	−
防御行動	−

パラメータは直前で戦闘した際と同じだが、鋼体状態なうえに導術の詠唱時間がほぼ0。驚異的な速度で導術を連発されるが止めようがない。前衛は防御を固め、こちらも導術で応戦を。

サニイタウン ▼P.172

ミリッツァ(1戦目)

中型・1

ハーフ	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	260	100	200
防御力	340	300	200
弱点	鋼体	半減	防御
−	水	光	−

LV	29
HP	408(613)
Exp	0
Gald	0
衝撃／吸収	50／400
アイテム	−
	−
防御行動	味方RG一定以上

戦闘開始と同時に分身4体を作り出し、ナイフを投げて攻撃してくる。本体とすべての分身を倒さないと勝利できないが、「スペクトルフィールド」は使ってこないので楽に倒せるはず。

ミリッツァ(2戦目)

中型・1

ハーフ	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	260	100	200
防御力	340	300	200
弱点	鋼体	半減	防御
−	水	光	−

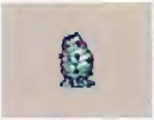
LV	29
HP	12260(613)
Exp	1393
Gald	1500
衝撃／吸収	50／400
アイテム	ピーチグミ(100%)
	ソウルカード(100%)
防御行動	味方RG一定以上

何度倒しても復活する分身を最大3体出現させる。分身のHPは613なので、本体と分身はHPで見分けよう。広範囲攻撃の「スペクトルフィールド」が強力なため、導術が有効だ。

カレーズ ▼P.174

グバーアクティ

小型・0



水棲生物／イソギンチャク	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	183	306	153
防御力	141	116	106
弱点	鋼体	半減	防御
−	−	−	−

LV	22
HP	2899
Exp	54
Gald	87
衝撃／吸収	60／100
アイテム	ライス(10%)
	ホーリィボトル(3%)
防御行動	−

使用頻度は低いが、「スプラッシャー」を使う。詠唱時間が短すぎてほぼ止められないので、先制して倒せるならそれがベスト。術の威力自体は低いため、あと回しでもそれほど危険はない。

※2

※1…ほかにブランオウル、ログアーロ(P.386)が出現。

※2…ほかにアンガーシュリンプ、ゲートル(P.385)が出現。

カレーズ
▼ P.174

トリネーク

小型・1

爬虫類／ヘビ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	424	202	80
防御力	136	143	126

弱点	鋼体	半減	防御
―	―	―	火

LV	23
HP	3377
Exp	60
Gald	90
衝撃／吸収	93／84
アイテム	ジャガイモ(12%) チーズ(3%)
防御行動	―

通常攻撃で熱毒の追加効果を持ついやらしい敵。攻撃力自体は全体的に低めだ。なお、熱毒に対して耐性を持っているが、狙って発生させる状態異常でもないので気にすることはない。

フィズケイノ

中型・1

不死者／骨

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	243	325	97
防御力	133	119	109

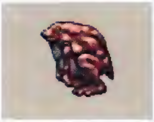
弱点	鋼体	半減	防御
光	―	闇	―

LV	21
HP	3340
Exp	48
Gald	74
衝撃／吸収	90／90
アイテム	チキン(12%) パナシーアボトル(6%)
防御行動	味方RG一定以下

忙しくライン移動を繰り返す動きが特徴的。やや離れた間合いからボディアタックをしかけてくるが、この動きはゆっくりなので防御しやすい。落ち着いて防御してから反撃しよう。

ベルクフロッグ

中型・3



爬虫類／カエル

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	267	375	71
防御力	148	118	98

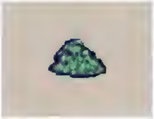
弱点	鋼体	半減	防御
―	―	―	―

LV	22
HP	3615
Exp	54
Gald	85
衝撃／吸収	120／120
アイテム	チーズ(9%) バーストボトル(3%)
防御行動	味方RG一定以下

鈍重に飛び跳ねるカエル。こちらのRGが30以下のときは、ダメージを受けるとジャンプで逃げてしまう。熱毒の追加効果も持っているので、離れた場所から導術で倒すのが安全だ。

レヴィマーク

小型・1



不定形／ヘドロ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	154	308	123
防御力	139	113	111

弱点	鋼体	半減	防御
風	―	地	―

LV	21
HP	3073
Exp	48
Gald	80
衝撃／吸収	55／155
アイテム	ミルク(9%) パナシーアボトル(4%)
防御行動	特定攻撃前

この形状のバイラス共通の攻撃として、巨大な腕の形に変形して攻撃してくる。攻撃後は必ずライン移動で反撃をかわそう。小型なので、通常攻撃の空振りにも注意して技を選ぶこと。

※2

カレーズ
▼ P.174

ロックスコーピオン

中型・2

無機物／岩

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	398	291	116
防御力	201	166	114

弱点	鋼体	半減	防御
水	―	地	火

LV	22
HP	2781
Exp	54
Gald	79
衝撃／吸収	123／163
アイテム	ライス(12%) ピーチグミ(4%)
防御行動	特定攻撃前

尻尾での一撃は、熱毒ではなく鈍足の状態異常を引き起こす。熱毒に比べれば危険度は低い状態異常なので放置しても大丈夫だが、気になるならアニーの「ガード・ヴァッサー」で治療を。

アニカマル周辺
▼ P.180

ダーダー

中型・1

飛翼／ダチョウ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	297	407	104
防御力	132	139	130

弱点	鋼体	半減	防御
―	―	―	火

LV	21
HP	4239
Exp	48
Gald	73
衝撃／吸収	93／90
アイテム	ポーク(15%) チキン(6%)
防御行動	味方RG一定以上

移動速度の速さを活かし、戦闘フィールドのなかを走り回る。攻撃後にダッシュで逃げてしまうので面倒な敵だ。ラインを変えて待ち伏せするとダッシュ攻撃されにくいのでオススメ。

リグリット

中型・4

精神体／砂

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	265	354	141
防御力	136	156	145

弱点	鋼体	半減	防御
水	―	地	火

LV	23
HP	3777
Exp	60
Gald	93
衝撃／吸収	143／34
アイテム	ニンジン(15%) ミルク(7%)
防御行動	特定攻撃後

術撃攻撃力はあまり高くないものの、離れると「フレアショット」をメインに、「ロックバラージ」や「ストーンブレイク」を連発してくる。動きが遅く、近づいてしまえばもろいバイラスだ。

※3

オアシス
▼ P.184

ホーントホース

大型・4

獣／馬

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	298	456	127
防御力	145	138	138

弱点	鋼体	半減	防御
―	―	―	―

LV	24
HP	4747
Exp	66
Gald	106
衝撃／吸収	150／100
アイテム	ミルク(15%) ジャガイモ(3%)
防御行動	味方RG一定以下

うしろ足での蹴り上げと角による突き上げ、2種類の吹っ飛ばし攻撃を持つ。また、RGが上がると強力な突進技を使い出す。これは事前に前足を上げる動作があるので確実に防御を。

※3

※3…ほかにトリネーク、ロックスコーピオンが出現。

オアシス ▼ P.184 ※1

モルゲイター
中型・5

爬虫類／ワニ	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	504	378	90
防御力	147	158	105

弱点	鋼体	半減	防御
火	−	水	−

LV	24
HP	4372
Exp	66
Gald	106
衝撃／吸収	140／160
アイテム	ニンジン(14%) レモン(4%)
防御行動	−

巨大なワニのバイラス。平べったい体のせいで当たらない技が多い。下段に強い技以外使わないようにしよう。ちなみにジャンプで飛び乗ると、体のどこに乗っても必ず反転する。

ラウロウ
小型・1

飛翼／小鳥	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	208	278	111
防御力	119	123	140

弱点	鋼体	半減	防御
−	−	−	−

LV	25
HP	2316
Exp	82
Gald	78
衝撃／吸収	45／36
アイテム	ライス (9%) タマゴ (3%)
防御行動	−

非常に体が小さく、中段・下段を突くタイプの攻撃はのきなみ当たらない。防御行動をまったくとらないので、一度攻撃を当てて地面に落としたら、そのまま一気に倒すつもりで戦おう。

リブガロ
大型・4

獣／馬	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	426	526	213
防御力	219	219	179

弱点	鋼体	半減	防御
火	−	−	光

LV	29
HP	12741
Exp	2425
Gald	3800
衝撃／吸収	369／70
アイテム	ライムグミ(100%) チャージパール(100%)
防御行動	味方RG一定以下、特定攻撃前

基本的な行動パターンはホーントホースと同じ。ただしそれに加え、攻撃力ダウンの潜在能力を持つほか、凍結効果のある飛び道具まで使ってくる。とにかく集中攻撃で短期決戦を。

バビログラード周辺 ▼ P.194 ※2

カルリックス
大型・4

飛翼／コンドル	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	370	504	197
防御力	142	157	166

弱点	鋼体	半減	防御
−	−	風	−

LV	26
HP	5490
Exp	73
Gald	112
衝撃／吸収	140／110
アイテム	ブレッド(12%) ホーリィボトル(3%)
防御行動	特定攻撃後

クチバシ攻撃のあとは必ず防御し、ツメでの攻撃後は防御しない性質を持つ。攻撃の種類に合わせて対応すれば確実だが、そこまで慎重にいかなくても、先に攻撃して地面に落とせばいい。

バビログラード周辺 ▼ P.194 ※2

クレイグトッド
大型・3

獣／キツネ	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	458	278	159
防御力	178	123	138

弱点	鋼体	半減	防御
闇	−	光	−

LV	24
HP	4175
Exp	66
Gald	97
衝撃／吸収	130／95
アイテム	レタス(22%) ピーチグミ(3%)
防御行動	−

頭突きとバックステップを交互に出しつつ、ときおり体を回転させながら突っ込んでくる。回転攻撃はどんなに遠くても届く攻撃なので、後衛が狙われたらすかさずフォローに回ろう。

バニッシュルーン
小型・1

爬虫類／カメレオン	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	290	417	116
防御力	150	150	150

弱点	鋼体	半減	防御
闇	−	光	−

LV	25
HP	3574
Exp	66
Gald	98
衝撃／吸収	110／80
アイテム	レモン(9%) チーズ(3%)
防御行動	味方RG一定以上

遠距離から熱毒の追加効果を持つ毒を吐きだしてくるやっかいな敵だ。また、長い舌での2連続攻撃は、2発目にラインを変更させる追加効果がある。接近して短期決戦に持ち込もう。

レオモール
小型・1

獣／モグラ	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	373	279	111
防御力	131	131	142

弱点	鋼体	半減	防御
−	−	−	地

LV	26
HP	3006
Exp	73
Gald	106
衝撃／吸収	80／40
アイテム	ジャガイモ(15%) ダークボトル(5%)
防御行動	−

ひっかくような攻撃のあと、一瞬地面に潜る。この潜る動作のあいだに攻撃すると空振りしてしまうので、あわてて反撃しないように。そこさえ気をつければ強敵ではない。

登山洞 ▼ P.188

カースコット
中型・3

精神体／泥	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	301	402	120
防御力	171	67	186

弱点	鋼体	半減	防御
光	−	闇	−

LV	26
HP	4173
Exp	73
Gald	108
衝撃／吸収	120／40
アイテム	タマゴ(11%) ライフボトル(4%)
防御行動	特定攻撃後

使用頻度は低めだが、「ネガティブゲイト」を使ってくる危険な敵。しかも導術詠唱後は確実に防御してくるため、危なくなってからの集中攻撃では間に合わない。最優先で倒したい。

※1…ほかにトリネーク、ロックスコーピオン(P.389)が出現。

※2…ほかにベネレオン(P.386)が出現。

登山洞 ▼ P.188

ガルトン

中型・1

不死者／骨

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	289	483	193
防御力	156	63	178

弱点	鋼体	半減	防御
光	―	闇	―

LV	27
HP	5103
Exp	82
Gald	126
衝撃／吸収	80／80
アイテム	ジャガイモ(14%) ダークボトル(4%)
防御行動	―

ハイキックとうしろ上段回し蹴りを使い分ける。威力も軌道も同じだが、ややタイミングが違うので、前進防御を狙う人は要注意。また、マヒに対する状態異常耐性を持っている。

ニグシェイド

中型・0

精神体／ヒトの負の部分

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	116	116	388
防御力	168	101	231

弱点	鋼体	半減	防御
光	―	闇	―

LV	27
HP	3374
Exp	82
Gald	117
衝撃／吸収	50／200
アイテム	レタス(15%) マインドパール(4%)
防御行動	特定攻撃後

2ヒットする闇属性の技は、追加効果で恐慌になってしまう。かなり危険な状態異常なので確実に治療しよう。攻撃のあとに見せる、黒い影のようなエフェクトは防御扱いとなっている。

ランカーカス

中型・2

不死者／ヒトの死体

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	434	434	130
防御力	183	71	125

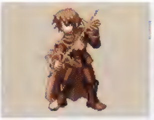
弱点	鋼体	半減	防御
光	―	闇	―

LV	26
HP	6666
Exp	73
Gald	111
衝撃／吸収	110／120
アイテム	ライス(15%) ポーク(8%)
防御行動	―

通常攻撃の追加効果で恐慌にされることがある、なるべく戦いたくないバイラスだ。ライン移動を多用するので、不意に別ラインから攻撃されると防御も難しい。導術で狙い撃ちしよう。

サレ(泥人形)

中型・1



ヒューマ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	280	130	260
防御力	260	260	990

弱点	鋼体	半減	防御
地	―	風、闇	―

LV	47
HP	4000
Exp	―
Gald	―
衝撃／吸収	100／100
アイテム	― ―
防御行動	味方RG一定以上

トーマ(泥人形)と同様に、HPだけが本物と違う泥人形。戦闘マップ内を高速で移動し、衰弱の追加効果を持つ攻撃で攻めてくる。接近戦では8ヒットする連続技がくるので防御重視で。

登山洞 ▼ P.188

トーマ(泥人形)

中型・4

ガジュマ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	100	600	130
防御力	9000	9000	200

弱点	鋼体	半減	防御
水	地、火、闇	―	―

LV	45
HP	4000
Exp	―
Gald	―
衝撃／吸収	200／200
アイテム	― ―
防御行動	―

ドネルの作った泥人形。HPこそ4000だが、パラメータ自体は本物のトーマ(P.393)と同じ。斬撃、打撃の防御力が高すぎて、与ダメージは武器で攻撃しても術撃で計算されてしまう。

ドネル

中型・2

ガジュマ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	290	100	250
防御力	170	120	190

弱点	鋼体	半減	防御
風	―	地	―

LV	36
HP	37300
Exp	3676
Gald	3000
衝撃／吸収	120／90
アイテム	バーストボトル(100%) スチールメイル(100%)
防御行動	特定攻撃後

ヴェイグの「幻龍斬」のような、背面をとるダッシュ斬りは2ヒットする。一発目を防御したあとに防御を解かないように。通常攻撃もほとんど2連続技なので、このことを覚えておこう。

バビログラード港 ▼ P.198

ミリッツァ

中型・1

ハーフ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	310	100	200
防御力	300	300	300

弱点	鋼体	半減	防御
―	水	光	―

LV	40
HP	17050
Exp	2111
Gald	1600
衝撃／吸収	50／300
アイテム	グレープグミ(100%) ライトリスト(100%)
防御行動	味方RG一定以上

「スペクトルフィールド」を中心に、投げナイフや各種陣術など多彩な攻撃を持つ。テレポートで逃げまわるうえ、HPが少なくなると分身するので、一度攻撃したら徹底して集中攻撃だ。

ワルトゥ

中型・1

ガジュマ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	470	350	100
防御力	300	180	800

弱点	鋼体	半減	防御
―	―	闇	―

LV	44
HP	27420
Exp	2111
Gald	2200
衝撃／吸収	400／100
アイテム	ライフボトル(100%) パニックチェック(100%)
防御行動	HP一定以下

攻撃力が高く、異常に高い術撃防御力を持つ。唯一の欠点は打撃防御力の低さなので、ティトレイで攻めよう。なお、仕込み杖での攻撃は、恐慌の追加効果を持っている。確実に治すこと。

バルカ周辺&メセチナ洞窟
▼ P.202 P.206

インセウルス

小型・4

昆虫／甲虫

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	240	490	122
防御力	98	248	148
弱点	鋼体	半減	防御
－	－	－	－

LV	29
HP	4568
Exp	103
Gald	152
衝撃／吸収	140／120
アイテム	パスタ(14%)
	バター(7%)
防御行動	－

アゴを突き出す技は吹っ飛ばし攻撃。かなり飛ばされるので、乱戦で使われると面倒だ。動きが遅いので、離れた場所ではほかの敵を先に倒してしまい、あとからじっくり倒すのが賢明。

ヴェスコン

小型・1

飛翼／ハヤブサ

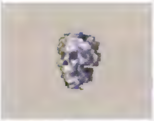
	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	289	414	254
防御力	129	175	167
弱点	鋼体	半減	防御
地	－	風	－

LV	28
HP	2710
Exp	92
Gald	130
衝撃／吸収	70／60
アイテム	キュウリ(18%)
	ダイコン(9%)
防御行動	－

体当たり攻撃と、急降下攻撃を使ってくる。いっさい防御行動をとらない好戦的なバイラスだ。小型だが、突進する形の攻撃ばかりなので、特に空振りに注意しなくても大丈夫。

エクスガス

小型・0



精神体／天然ガス

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	237	78	408
防御力	360	360	143
弱点	鋼体	半減	防御
－	－	－	－

LV	27
HP	1909
Exp	82
Gald	116
衝撃／吸収	70／160
アイテム	タマネギ(9%)
	ダークボトル(4%)
防御行動	特定攻撃後

巨大化する技と体当たりが2ヒット、白いガスが3ヒットと多段ヒットする技を使い分ける敵。術撃攻撃力が極端に高いので、ほぼすべての攻撃が術撃扱いだ。前衛操作時は防御を重視で。

ルアーブ

中型・3

飛翼／クジャク

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	390	521	156
防御力	110	216	146
弱点	鋼体	半減	防御
地	－	風	－

LV	28
HP	4924
Exp	92
Gald	129
衝撃／吸収	140／90
アイテム	ダイコン(18%)
	バター(8%)
防御行動	特定攻撃後

威嚇するようなポーズのあと、3連続のクチバシ攻撃を繰り出す。1回当たると3ヒットするので、打撃防御力の低いキャラクターは、威嚇ポーズを見たら確実に防御したい。

※1

カレギア城
▼ P.212

王の盾兵士

中型・2

ヒューマ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	89	221	100
防御力	119	136	123
弱点	鋼体	半減	防御
－	－	－	－

LV	18
HP	3000
Exp	124
Gald	200
衝撃／吸収	120／100
アイテム	ピーチグミ(22%)
	ライフボトル(7%)
防御行動	－

以前テルアラ街道沿いの小屋で戦った同名の敵とまったく同じ。ただし同時出現数が多く、個体では弱くても、乱戦になって袋叩きにされる可能性がある。攻撃範囲の広い技で戦おう。

王の盾導術士

中型・1

ヒューマ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	70	146	168
防御力	111	124	142
弱点	鋼体	半減	防御
－	－	－	－

LV	24
HP	2500
Exp	117
Gald	100
衝撃／吸収	80／100
アイテム	ライムグミ(22%)
	ウッチャリグミ(7%)
防御行動	－

王の盾兵士と同時に登場する、導術の使い手。使用導術は「フレアショット」と「バーンストライク」だ。乱戦で使われたらたまらないので、ターゲットを合わせて真っ先に倒すこと。

※2

カレギア城(2)
▼ P.216

スピアソルジャー

中型・1

ヒューマ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	503	339	181
防御力	169	169	169
弱点	鋼体	半減	防御
－	－	－	－

LV	27
HP	4343
Exp	82
Gald	122
衝撃／吸収	140／80
アイテム	チキン(17%)
	ヒールパール(3%)
防御行動	特定攻撃前

名前が「～ナイト」のものは多段ヒットする技を持っているが、同じ槍の使い手でも、このスピアソルジャーは単発攻撃しかしてこない。これがナイトとソルジャーの差なのだろう。

スピアナイト

中型・2

ヒューマ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	540	367	196
防御力	259	259	259
弱点	鋼体	半減	防御
－	－	－	－

LV	29
HP	5710
Exp	103
Gald	143
衝撃／吸収	150／70
アイテム	ポーク(14%)
	ピヨハンパール(3%)
防御行動	特定攻撃後

装備防具の潜在効果に「自分のRG+30」を持つため、ラッシュバーストしやすい特徴がある。ヒット数の多いコンボを狙うと無敵状態を招き、かえって危険なので、術技で攻めるといい。

※1…ほかにレオモール(P.390)が出現。

※2…ほかにカレギア城(2)の敵が出現

カレギア城(2) ▼ P.216

ゲオルギアス

超大型・5

聖獣

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	300	300	310
防御力	180	180	800
弱点	**鋼体**	**半減**	**防御**
―	―	―	―

LV	60
HP	100000
Exp	6400
Gald	0
衝撃／吸収	100／100
アイテム	アワーグラス(100%) ネイチャートパーズ(100%)
防御行動	―

画面半分をおおう、本作で一、二を争う巨大な敵だ。上空と低空を交互に行き来し、低空時は全属性の導術を連発する。つねに中央のラインにいるため、後衛は別のラインで詠唱を。

ラジルダ周辺 ▼ P.228

ローネイル

中型・2

不定形／カタツムリ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	365	659	182
防御力	178	167	133
弱点	**鋼体**	**半減**	**防御**
―	―	―	―

LV	32
HP	5227
Exp	130
Gald	182
衝撃／吸収	120／140
アイテム	タコ(12%) ダークボトル(5%)
防御行動	味方RG一定以下

防御条件はこちらのRGが65以下のときと、かなり防御重視の行動をとる。回転攻撃が最大3ヒットするため、こちらも防御重視だとRGが下がるのが面倒だ。突進系の技で先手を。

ラジルダ周辺 ▼ P.228

スーチー

小型・1

不定形／ヒル

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	493	295	147
防御力	127	139	144
弱点	**鋼体**	**半減**	**防御**
火	―	水	―

LV	32
HP	2279
Exp	137
Gald	191
衝撃／吸収	30／30
アイテム	イカ(15%) ブラオリキッド(4%)
防御行動	―

小さいうえに平べったいため、とにかく攻撃が当たりにくい。しかも群れで出現し、同一対象を集中攻撃することも多い。前衛を操作して後衛を守り、広範囲の導術で一掃したい相手だ。

メセチナ洞窟 ▼ P.232

※2

ユージーン(暴走)

中型・2

ガジュマ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	464	100	100
防御力	800	800	800
弱点	**鋼体**	**半減**	**防御**
―	―	―	地

LV	41
HP	7723
Exp	7352
Gald	0
衝撃／吸収	150／150
アイテム	― ―
防御行動	―

攻撃・移動ともに仲間のときの倍速となっており、すさまじい防御力を持つ。暴走状態だが鋼体ではないので、仲間の導術が当たったところに追撃する形で、大量のコンボを狙える。

パンドファング

小型・1

植物／キノコ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	340	597	255
防御力	127	156	189
弱点	**鋼体**	**半減**	**防御**
光	―	闇	―

LV	33
HP	4175
Exp	146
Gald	206
衝撃／吸収	80／60
アイテム	ジャガイモ(18%) タマゴ(3%)
防御行動	味方RG一定以上

近距離で戦うと、ほとんど単発の体当たり攻撃しかしてこない。離れると「アーチシェイド」を使うため、密着状態を維持して導術を封じるのが得策だ。接近戦ならたいした敵ではない。

イーフォンの聖殿 ▼ P.236

クォーツォルブ

中型・2

無機物／氷

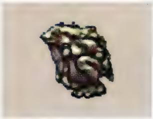
	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	489	652	195
防御力	118	316	158
弱点	**鋼体**	**半減**	**防御**
光	水	闇	―

LV	34
HP	3883
Exp	163
Gald	223
衝撃／吸収	120／180
アイテム	タマネギ(10%) レジストパール(3%)
防御行動	特定攻撃後

羽根を3本同時に飛ばす攻撃と、急降下するクチバシ攻撃が持ち技。後者は直後に防御するところまでが1セットになっている。それ以外では無防備なので絶好のコンボの的だ。

ボグラナー

中型・3



爬虫類／カエル

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	401	667	123
防御力	139	168	124
弱点	**鋼体**	**半減**	**防御**
―	―	―	―

LV	31
HP	5775
Exp	116
Gald	162
衝撃／吸収	150／90
アイテム	チーズ(18%) バーストボトル(5%)
防御行動	味方RG一定以上

こちらのRGが70以上だと、攻撃を当ててもバックステップで逃げられてしまう。コンボは入れにくいので、特技メインで攻撃しよう。なお、「ダメージ2倍」の潜在効果も持っている。

※1

グルームレプティル

中型・4

爬虫類／オオトカゲ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	694	520	208
防御力	117	312	156
弱点	**鋼体**	**半減**	**防御**
光	地	闇	―

LV	33
HP	6730
Exp	146
Gald	200
衝撃／吸収	180／180
アイテム	ビーフ(14%) ピーチグミ(6%)
防御行動	味方RG一定以下

恐慌の追加効果を持つ通常攻撃がメイン。攻撃から受けるダメージよりも恐慌の方がよほど痛いので、なるべくパニックチェックを装備して戦おう。それだけで危険度は激減する。

※1…ほかにベルクフロッグ、レヴィマーク(P.389)が出現。　※2…ほかにインセウルス、ヴェスコン、エクスガス、ルアーブ(P.392)、レオモール(P.390)が出現。

Chapter 5 データ

カレギア城(2)

▼P.216

ソードソルジャー　中型・1

ヒューマ	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	546	372	148
防御力	171	171	171
弱点	鋼体	半減	防御
—	—	—	—

LV	28
HP	4455
Exp	92
Gald	135
衝撃／吸収	140／80
アイテム	ホーリィボトル(7%) フィートパール(3%)
防御行動	特定攻撃後

近距離では多彩な剣技を見せ、距離が離れるとボウガンで射撃をする。攻撃バリエーションに富んでいるが、どれも似たようなタイミングの攻撃だ。基本に忠実に、防御してから反撃しよう。

ソードナイト　中型・2

ヒューマ	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	609	381	152
防御力	262	262	262
弱点	鋼体	半減	防御
—	—	—	—

LV	30
HP	5851
Exp	103
Gald	150
衝撃／吸収	150／70
アイテム	ライムグミ(7%) チャージパール(3%)
防御行動	特定攻撃後

スピアナイト同様、防具にRG上昇の潜在効果を秘めている。名前に「ナイト」がつく敵はこのタイプが多いので、コンボで倒すよりも、吹っ飛ばす技や導術で安全に戦う方が得策。

ブレイドソルジャー　中型・1

ガジュマ	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	571	390	156
防御力	171	171	171
弱点	鋼体	半減	防御
—	—	—	—

LV	28
HP	4924
Exp	92
Gald	129
衝撃／吸収	150／65
アイテム	ダークボトル(7%) シールドパール(3%)
防御行動	—

ソードソルジャーとよく似たパラメータと行動パターンだ。しかしこちらはガジュマなぶん、攻撃力もHPも少しずつ強化されている。もっとも、実感できるほどの差はない。

ブレイドナイト　中型・2

ガジュマ	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	662	421	168
防御力	262	262	262
弱点	鋼体	半減	防御
—	—	—	—

LV	30
HP	6467
Exp	103
Gald	144
衝撃／吸収	150／60
アイテム	ピーチグミ(9%) ウッチャリグミ(3%)
防御行動	特定攻撃後

防具にRG上昇の潜在効果がある。セオリーどおり、コンボに頼らずにダメージを与えていこう。それでもラッシュバーストされた場合は、無敵時間がすぎるのを待ってからコンボ開始だ。

カレギア城(2)

▼P.216

ランスソルジャー　中型・1

ガジュマ	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	551	375	250
防御力	169	169	169
弱点	鋼体	半減	防御
—	—	—	—

LV	27
HP	4801
Exp	82
Gald	117
衝撃／吸収	150／65
アイテム	ホーリィボトル(8%) プロテクトパール(3%)
防御行動	—

スピアソルジャーよりパラメータは高いが、スピアナイトやランスナイトよりは弱い。また、防御行動をいっさいとらないため、スピアソルジャーよりむしろ戦いやすいだろう。

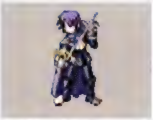
ランスナイト　中型・2

ガジュマ	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	642	406	271
防御力	259	259	259
弱点	鋼体	半減	防御
—	—	—	—

LV	29
HP	6310
Exp	103
Gald	150
衝撃／吸収	160／60
アイテム	ライス(15%) ブレイクパール(3%)
防御行動	—

スピアナイトの強化版。攻撃に関するパラメータが高い。行動などもよく似ているが、スピアナイトが防御行動をとるのに対し、なぜかランスナイトはいっさい防御をしないのが特徴。

サレ　中型・1



ヒューマ	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	280	130	260
防御力	260	260	990
弱点	鋼体	半減	防御
地	—	風、闇	—

LV	47
HP	34500
Exp	2786
Gald	3200
衝撃／吸収	100／100
アイテム	ゲイルパウダー(100%) グレープグミ(100%)
防御行動	味方RG一定以上

高速な移動速度はそのままに、風属性の各種導術や、固有の導術「シュタイフェ・ブリーゼ」を使う強敵だ。「ガスティーネイル」で広範囲を攻撃されるため、全員一丸となって先に倒そう。

トーマ　中型・4

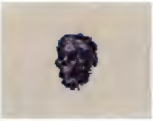
ガジュマ	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	100	600	130
防御力	9000	9000	200
弱点	鋼体	半減	防御
水	地、火、闇	—	—

LV	45
HP	51000
Exp	2786
Gald	800
衝撃／吸収	200／200
アイテム	ライフボトル(100%) 打錬石(100%)
防御行動	—

通常攻撃の大半が対象を吹っ飛ばす攻撃となっているほか、周囲をまとめて吹っ飛ばす闇属性の固有技「マグネティック・ゲイザー」も強力。前衛は防御を固め、後衛の術で攻める戦法で。

イーフォンの聖殿 ▼ P.236

センルーマー
小型・0



精神体／闇の瘴気

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	246	164	488
防御力	367	374	140

弱点	鋼体	半減	防御
光	−	闇	−

LV	35
HP	2870
Exp	167
Gald	228
衝撃／吸収	40／200
アイテム	ダークボトル(11%)
	ホーリィボトル(7%)
防御行動	特定攻撃後

範囲はせまめだが、複数人を巻き込む黒い煙の攻撃がやっかいだ。しかも潜在効果「攻撃力ダウン」を持つため、なるべく接近戦は避けたい。術撃防御力の低さを突いて術撃で攻めよう。

トライペント
小型・1

爬虫類／ヘビ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	607	303	182
防御力	120	320	160

弱点	鋼体	半減	防御
光	−	闇	−

LV	35
HP	4611
Exp	167
Gald	227
衝撃／吸収	120／40
アイテム	パナシーアボトル(12%)
	パニックチェック(3%)
防御行動	−

3つの頭を持つだけに、最大3ヒットの攻撃をしてくる。しかも恐慌の追加効果を持つのがやっかいだ。体が小さく、接近戦は空振りもしやすいので、この敵は後衛で倒すのが無難だろう。

ハウボーン
中型・1

不死者／骨

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	587	352	176
防御力	118	316	158

弱点	鋼体	半減	防御
光	火	闇	−

LV	34
HP	5094
Exp	163
Gald	220
衝撃／吸収	120／60
アイテム	ミルク(15%)
	ダークパウダー(3%)
防御行動	−

うしろ足での蹴り上げがメインの攻撃。ラッシュバーストすると、最大6ヒットする炎のブレスを連発するようになり、大ダメージを受けてしまう。これを防ぐためにも、術技で短期決戦だ。

イーフォン
超大型・5

聖獣

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	1480	100	290
防御力	270	150	270

弱点	鋼体	半減	防御
光	−	−	闇

LV	55
HP	79000
Exp	11144
Gald	4000
衝撃／吸収	400／400
アイテム	ウェポンリファイナー(100%)
	ダークパウダー(100%)
防御行動	RG一定以下

剣とうしろ足の攻撃は、どちらも一撃で1000を超えるダメージ。しかも恐ろしいことに「ダメージ3倍」の潜在効果がついている。これが発動するとほぼ即死なのでライフボトルは必須だ。

ピピスタ周辺 ▼ P.242

※3

スコアーブ
中型・4

植物／樹木の根

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	404	539	215
防御力	162	162	162

弱点	鋼体	半減	防御
風	−	地	−

LV	36
HP	6372
Exp	187
Gald	249
衝撃／吸収	120／100
アイテム	トマト(17%)
	リンゴ(4%)
防御行動	味方RG一定以下

主に火と地の導術を得意とする。特に危険なのは範囲も威力も強い「ストーンブレイク」だ。自分が操作するキャラクターはなるべく仲間から離れ、少しでも巻き込まれる人数を減らそう。

ネートスコルプ
中型・2

無機物／岩

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	565	423	169
防御力	162	162	162

弱点	鋼体	半減	防御
風	−	地	火

LV	36
HP	5037
Exp	187
Gald	249
衝撃／吸収	140／30
アイテム	パスタ(14%)
	リキュールボトル(5%)
防御行動	特定攻撃前

尻尾での攻撃はリーチが短め、威力も普通。鈍足の追加効果が発動することがあるが、直接HPやRGに影響するわけではないので、比較的危険の少ない敵だ。空振りだけには注意を。

バルー
中型・3

獣／カンガルー

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	343	687	206
防御力	164	164	164

弱点	鋼体	半減	防御
−	−	−	−

LV	37
HP	7528
Exp	210
Gald	281
衝撃／吸収	180／20
アイテム	バーストボトル(9%)
	マッスルオニキス(3%)
防御行動	特定攻撃後

ボクサー風のフットワークとパンチが個性的なカンガルーのバイラス。行動パターンに特徴はなく、スタンダードにヒット&アウェイを繰り返す。見た目よりリーチが長いのが注意点。

ヒースインセーク
小型・1

昆虫／カブトムシ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	512	384	153
防御力	160	160	160

弱点	鋼体	半減	防御
風	−	地	−

LV	35
HP	4618
Exp	167
Gald	221
衝撃／吸収	80／120
アイテム	ピーチグミ(9%)
	グリーンリキッド(4%)
防御行動	特定攻撃後

立派なツノを使った攻撃をするのは見た目どおり。いくつかの攻撃の種類のうち、下から突き上げる攻撃のあとのみ、防御を固める。この点だけ覚えておけば、それほど危険ではない。

※3…ほかにリグリット、ロックスコーピオン(P.389)が出現。

1 2 3 4 Chapter 5 Data 6

エネミー

フェニアの聖殿

▼P.248

マニプドール

中型・0

無機物／木の人形

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	254	637	382
防御力	156	166	332

弱点	鋼体	半減	防御
水	−	火	−

LV	38
HP	4655
Exp	237
Gald	307
衝撃／吸収	20／20
アイテム	ダークボトル(14%)
	フレアパウダー(3%)
防御行動	−

不規則な動き方が特徴。敵の有無にかかわらず攻撃したり防御したりと、自由に動き回っている。攻撃力が高いので追いつめられると危険だが、敵の方から離れてしまうことも。

モルターブ

中型・3

飛翼／クジャク

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	621	819	240
防御力	164	164	318

弱点	鋼体	半減	防御
水	風	火	−

LV	37
HP	6986
EXP	210
Gald	278
衝撃／吸収	120／80
アイテム	フォルスパール(12%)
	ライフボトル(5%)
防御行動	特定攻撃後

ふだんはこちらから逃げ回り、大きく離れてから羽根を飛ばしてくる。逆にラッシュバーストすると正反対の行動になり、以降は高威力のクチバシ攻撃と羽根で殴る攻撃がメインに。

ラディーキャベル

大型・4

獣／馬

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	681	908	272
防御力	153	169	332

弱点	鋼体	半減	防御
水	−	火	−

LV	38
HP	8064
EXP	237
Gald	309
衝撃／吸収	160／120
アイテム	レタス(13%)
	シールドオニキス(4%)
防御行動	−

この時期に戦闘する相手としてはかなり攻撃力が高い。馬系バイラスの固有技、足を上げてからの突進をまともにくらうと、パーティが一気にボロボロになる可能性がある。

ルビナスマテル

中型・5

無機物／鉱石

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	98	98	343
防御力	174	170	348

弱点	鋼体	半減	防御
水	−	火	−

LV	37
HP	3160
EXP	210
Gald	279
衝撃／吸収	100／200
アイテム	トマト(13%)
	レジストオニキス(3%)
防御行動	味方RG一定以上

テレポートで移動し、距離があくと「フレアショット」を使う。導術以外に「バーストサークル」などの敵専用陣術も使うため、陣術が展開されたらその中には踏み込まないようにしよう。

キョグエン周辺

▼P.256

※1

ヴェスパ

小型・1

昆虫／ハチ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	707	353	247
防御力	156	143	172

弱点	鋼体	半減	防御
地	−	風	−

LV	38
HP	5155
EXP	217
Gald	277
衝撃／吸収	80／60
アイテム	バナナ(15%)
	マッスルパール(6%)
防御行動	−

移動速度が速いうえに追尾性能高く、移動が遅いキャラクターが狙われると逃げ切れない。防御行動のない敵なので、自分の周囲を攻撃するタイプの術技や錬術で戦うのが向いている。

ヘリアント

中型・2

植物／ヒマワリ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	589	786	314
防御力	124	198	216

弱点	鋼体	半減	防御
風	−	地	−

LV	38
HP	6581
EXP	237
Gald	306
衝撃／吸収	120／80
アイテム	リンゴ(15%)
	メディカルパール(6%)
防御行動	特定攻撃後

間合いが開いたときに使ってくるタネ攻撃は4ヒット。すべて防御しても1回ヒットと同じダメージなので、接近戦でカタをつけてしまいたい。防御時の潜在効果「術防御力アップ」を持つ。

ボルティープ

中型・3

昆虫／ムカデ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	637	850	170
防御力	218	184	118

弱点	鋼体	半減	防御
−	−	−	−

LV	39
HP	7476
EXP	266
Gald	339
衝撃／吸収	120／160
アイテム	ホーリィボトル(12%)
	ロートリキッド(4%)
防御行動	味方RG一定以下

防御条件はこちらのRGが75以下。ほとんどの状況で防御されるうえ、防御時の潜在効果が「RG+30」なので、防御のうえから叩きつづけるわけにもいかない。導術がベストな対策だ。

ライフフラクト

小型・0

植物／ドリアン

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	514	686	274
防御力	123	205	164

弱点	鋼体	半減	防御
−	−	−	−

LV	37
HP	4628
EXP	160
Gald	208
衝撃／吸収	40／40
アイテム	バーストボトル(9%)
	チャージオニキス(4%)
防御行動	−

ジャンプ攻撃と回転攻撃を使ってくる。数が多いときは回転攻撃がやっかいで、こちらの動きが連続防御で固められてしまう。対象を吹っ飛ばすタイプの術技で、囲まれないように戦おう。

※1…ほかにフィオトラス(P.386)が出現

キョグエン周辺 ▼ P.260

盗賊団

中型・1

ヒューマ			
	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	899	786	723
防御力	176	256	221
弱点	鋼体	半減	防御
－	－	－	－

LV	42
HP	8310
EXP	411
Gald	1060
衝撃／吸収	140／60
アイテム	－
	－
防御行動	特定攻撃後

ワンツーパンチとナイフでの2回攻撃を、ほぼ半々くらいで使い分けてくる。防御行動はパンチのあと、数歩下がってからだ。ナイフのあとはライン移動するが、必ずすぐ元のラインにもどる。

盗賊団・団長

中型・1

ヒューマ			
	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	987	712	824
防御力	261	185	242
弱点	鋼体	半減	防御
－	－	－	－

LV	42
HP	11240
EXP	512
Gald	1532
衝撃／吸収	160／40
アイテム	－
	－
防御行動	－

画面半分くらいの間合いになると短刀を投げるが、攻撃の大半はライン移動×数回→2回か4回セットの攻撃、というパターン。動きが早く防御後の反撃が空振りしやすいので先制しよう。

※1

ノルゼン周辺 ▼ P.262

サルティペンギン

中型・2

水棲生物／ペンギン			
	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	517	863	258
防御力	167	171	166
弱点	鋼体	半減	防御
火	－	水	－

LV	39
HP	6778
EXP	186
Gald	231
衝撃／吸収	100／80
アイテム	タマネギ(15%)
	フィートパール(10%)
防御行動	－

ふだんは3ヒットのヘッドスライディングが怖いくらいだが、ラッシュバーストすると激変。驚異的な10連続クチバシ攻撃で、防御してもクールダウンさせられ、防御を破られてしまう。

ジルヒル

小型・0

飛翼／小鳥			
	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	699	524	209
防御力	132	143	168
弱点	鋼体	半減	防御
－	風	－	－

LV	39
HP	4716
EXP	66
Gald	88
衝撃／吸収	20／20
アイテム	ジャガイモ(16%)
	チキン(9%)
防御行動	－

戦闘画面内をスピーディに動き回り、ライン移動も激しい。つかまえにくいバイラスだが、注意点はそこだけで、攻撃力・防御力ともにこの周辺では再弱クラス。余裕を持って戦おう。

ノルゼン周辺 ▼ P.262

ドラスティル

大型・5

獣／イタチ			
	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	1074	944	214
防御力	211	227	132
弱点	鋼体	半減	防御
－	－	－	－

LV	40
HP	9569
EXP	274
Gald	343
衝撃／吸収	200／80
アイテム	ビーフ(17%)
	マッスルオニキス(3%)
防御行動	特定攻撃前

ラインを強制的に移動させる技を多用する。また、攻撃の追加効果で「ダメージ2倍」が出ることがあるハードパンチャーだ。もっとも、動きは遅いので、先制すれば一気にコンボを狙える。

ネゴーモ

中型・3

精神体／雪の結晶			
	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	539	719	359
防御力	127	174	197
弱点	鋼体	半減	防御
火	地	水	－

LV	39
HP	7375
EXP	266
Gald	337
衝撃／吸収	120／80
アイテム	トマト(15%)
	ヴィオレットリキッド(4%)
防御行動	特定攻撃後

腕が地中をワープしてくる特性のため、どんなに間合いを離しても攻撃が届くイヤな敵。しかも導術まで使うので、優先的に倒したい。貴重なリキッド系を落とすことも覚えておこう。

ネレグの塔 ▼ P.266

シンアラーネオ

中型・2

不死者／骨			
	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	666	888	266
防御力	291	133	183
弱点	鋼体	半減	防御
－	地	－	闇

LV	40
HP	7708
EXP	274
Gald	336
衝撃／吸収	80／90
アイテム	ピーチグミ(7%)
	ネイチャーオニキス(3%)
防御行動	味方RG一定以上

前足での攻撃と、跳び上がってのボディアタックがメイン。攻撃の潜在効果に恐慌を持つので、なるべく術技で倒そう。ラッシュバーストすると突進技を多用するようになる。

ノクトファルク

小型・1

飛翼／ハヤブサ			
	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	639	799	239
防御力	278	118	170
弱点	鋼体	半減	防御
地	風	－	－

LV	40
HP	5521
EXP	174
Gald	215
衝撃／吸収	60／50
アイテム	タマゴ(15%)
	ライフパール(9%)
防御行動	－

ごく普通のツメの攻撃と、対象を貫通する技がある。貫通攻撃は移動距離が非常に長く、いきなり後衛の目の前に来たりするため、後衛を操作するときは動きに注意してほしい。

※2

※2…ほかにヴィザックシールド(P.386)が出現

ネレグの塔 ▼ P.266

フィズシェルド

中型・2

無機物／盾

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	173	808	347
防御力	516	258	344
弱点	鋼体	半減	防御
風	―	地	―

LV	41
HP	4591
EXP	309
Gald	379
衝撃／吸収	180／200
アイテム	バーストボトル(10%)
	プロテクトオニキス(4%)
防御行動	味方RG一定以下、特定攻撃前後

こちらのRGが75以下で防御を固め、陣術を展開する前後でも防御を固め……とひたすら固い敵。とにかくスキがないので、ラッシュチャージで強引に防御を崩し、コンボでしとめたい。

マスナップ

中型・3

精神体／毛

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	548	914	365
防御力	302	129	223
弱点	鋼体	半減	防御
地	―	風	―

LV	41
HP	8054
EXP	309
Gald	374
衝撃／吸収	100／140
アイテム	ライムグミ(10%)
	メディカルオニキス(3%)
防御行動	特定攻撃後

間合いが開くと「ガスティーネイル」や「ゲイルスラッシュ」などの風属性導術を使うようになる。接近して戦うぶんには動きが遅く、攻撃も単発ばかりなので、特に苦戦する要素はない。

ステルコーブ

大型・5

無機物／岩

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	247	1323	136
防御力	420	420	252
弱点	鋼体	半減	防御
―	地	―	―

LV	39
HP	11131
EXP	500
Gald	131
衝撃／吸収	200／200
アイテム	バーストボトル(22%)
	プロテクトオニキス(7%)
防御行動	味方RG一定以下

ネレグの塔の中ボス。攻撃力は高いが、動きがきわめて遅い。自分と同じラインの敵をしつこく狙う習性があるので、別のラインから導術で攻撃すると、安全に倒せるだろう。

アルバスト

大型・4

飛翼／コンドル

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	811	1170	793
防御力	168	172	163
弱点	鋼体	半減	防御
―	風	―	―

LV	41
HP	8734
EXP	612
Gald	337
衝撃／吸収	100／100
アイテム	ピーチグミ(12%)
	マイティオニキス(9%)
防御行動	―

ネレグの塔の中ボス。かなり高い位置を飛ぶため、上方に強い技が必須だ。連続攻撃などの危険な技はないので、相打ち覚悟で先制し、地上に引きずりおろす戦法も選択肢に入る。

※1

ネレグの塔 ▼ P.266

ポルード

小型・1

不定形／ヘドロ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	312	833	489
防御力	166	194	486
弱点	鋼体	半減	防御
―	―	―	―

LV	42
HP	6136
EXP	436
Gald	336
衝撃／吸収	100／100
アイテム	パナシーアボトル(19%)
	ミスティオニキス(9%)
防御行動	―

地中に潜って瞬間移動し、攻撃には衰弱の追加効果がある。前衛は防御、後衛は導術の戦術が有効だ。また、すべての状態異常が無効になる特性を持つが、それで困ることはないだろう。

ギンナル(暴走)

中型・1

ヒューマ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	450	300	200
防御力	500	700	800
弱点	鋼体	半減	防御
―	―	―	―

LV	85
HP	8720
EXP	8533
Gald	2000
衝撃／吸収	100／100
アイテム	エストック(100%)
	ネイチャートバーズ(100%)
防御行動	―

驚異的なパワーアップをとげた、暴走状態の漆黒トリオ。そのリーダーであるギンナルは、威力こそケタ違いだが、前回同様にあまり手数が多くない、防御から反撃、のパターンで。

ドルンブ(暴走)

中型・3

ヒューマ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	1000	500	70
防御力	800	900	300
弱点	鋼体	半減	防御
―	―	―	―

LV	77
HP	10542
EXP	8533
Gald	3000
衝撃／吸収	200／100
アイテム	セージ(100%)
	ウッチャリグミ(100%)
防御行動	―

ギンナル同様に手数が少ないため、落ち着いて防御していれば危険な敵ではない。ただし鋼体状態なので、欲張ってコンボを狙わないこと。ほんの数ヒットしただけで反撃されてしまう。

ユシア(暴走)

中型・1

ヒューマ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	100	300	300
防御力	400	600	960
弱点	鋼体	半減	防御
―	―	―	―

LV	77
HP	8420
EXP	8533
Gald	4000
衝撃／吸収	100／100
アイテム	エリクシール(100%)
	術錬石(100%)
防御行動	―

暴走したことで、飛躍的に危険度が増したのがユシアだ。鋼体状態のため詠唱を止めようがないのに、導術奥義まで使ってくる。術撃防御力は非常に高いが、それでも導術で集中砲火を。

※1

※1…ほかにヴィザックシールド(P.386)が出現

Chapter 5 データ

海上
▼ P.281

ギル

小型・0

水棲生物／魚

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	0	782	0
防御力	171	174	188

弱点	鋼体	半減	防御
火	—	水	—

LV	41
HP	3381
EXP	59
Gald	72
衝撃／吸収	20／20
アイテム	イカ(15%)
	シャケ(5%)
防御行動	—

近づかなければ動かないが、数回攻撃するといきなり凶暴になる。すさまじい勢いでビチビチはね回り、それがすべて攻撃なのだ。しかも同時出現数が多いので、海上最強の存在といえる。

クロウマー

小型・2

水棲生物／エビ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	1069	651	260
防御力	253	237	163

弱点	鋼体	半減	防御
火	—	水	—

LV	42
HP	7513
EXP	348
Gald	409
衝撃／吸収	140／160
アイテム	エビ(15%)
	マグロ(3%)
防御行動	特定攻撃前

吹っ飛ばし攻撃や3つ同時に撃つ泡攻撃、1ライン全体にダメージを与える貫通泡攻撃など、多彩な攻撃手段を持つ。ほとんど防御しない敵なので、先手先手で攻めていくといい。

バンシール

中型・3

水棲生物／オットセイ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	678	904	333
防御力	169	176	177

弱点	鋼体	半減	防御
—	—	水	—

LV	42
HP	8766
EXP	273
Gald	324
衝撃／吸収	120／100
アイテム	タマゴ(15%)
	タイ(4%)
防御行動	—

通常攻撃のリーチが極端に短く、よく空振りする。とはいえ水属性の導術を使ったりスライディングをしたりと、ほかの攻撃手段も持っているので、空振りを期待して戦わないように。

ビデューサ

中型・2

水棲生物／クラゲ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	916	574	386
防御力	176	378	401

弱点	鋼体	半減	防御
闇	光	水	—

LV	42
HP	6348
EXP	348
Gald	412
衝撃／吸収	60／70
アイテム	タコ(18%)
	ゲルブリキッド(4%)
防御行動	味方RG一定以上

低空をふわふわ浮かぶクラゲのバイラス。小型がそろう海上の敵のなかで、唯一まともにコンボを決められる敵だ。入手困難なリキッドを落とすので、海上で連戦して集めるのも悪くない。

ウォンティガの聖殿
▼ P.274

ガレプティック

中型・2

植物／ハエトリソウ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	1042	625	312
防御力	154	373	258

弱点	鋼体	半減	防御
地	水	風	—

LV	43
HP	9521
EXP	392
Gald	448
衝撃／吸収	120／80
アイテム	パナシーアボトル(11%)
	リカバーオニキス(3%)
防御行動	特定攻撃前

ゆったりした動きで移動し、2本の触手と口の中に隠された巨大な手で合計4回攻撃をしかけてくる。連続ヒットにならない4回攻撃なので、特技などで途中に割り込むことも可能だ。

グリットル

中型・2

飛翼／フクロウ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	537	717	366
防御力	132	304	276

弱点	鋼体	半減	防御
地	—	風	—

LV	42
HP	7931
EXP	348
Gald	400
衝撃／吸収	100／90
アイテム	トマト(19%)
	ウッチャリグミ(5%)
防御行動	—

羽根を3枚同時に飛ばし、隣接ラインも同時に攻撃するのが特徴。この特性のため、ターゲットが隣のラインにいても、グリットル自身はラインを変えずに攻撃してくることを覚えておこう。

バルプエッジ

大型・3

獣／キツネ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	1019	713	254
防御力	165	335	180

弱点	鋼体	半減	防御
地	—	風	—

LV	44
HP	8645
EXP	442
Gald	507
衝撃／吸収	140／100
アイテム	ライムグミ(18%)
	ミスティトパーズ(3%)
防御行動	味方RG一定以上

こちらのRGが70を超えると防御するようになり、防御時の潜在効果で攻撃力がアップする。クールチャージで防御を崩すのが一石二鳥だ。また、攻撃の追加効果に衰弱を持っている。

ブューアイ

中型・1

不定形／眼球

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	651	869	260
防御力	142	316	227

弱点	鋼体	半減	防御
地	光	風	—

LV	42
HP	6761
EXP	348
Gald	401
衝撃／吸収	80／60
アイテム	マインドパール(12%)
	ゲイルパウダー(5%)
防御行動	—

陣術を展開し、こちらのパラメータを下げてくる。直接生死にかかわるものでもないので、倒すのはあと回しでもOK。なお、まれに目からビームを放つが、これは1ライン貫通攻撃だ。

※2

※2…ほかにマスナップが出現

ベルサス周辺 ▼ P.282

ヴァウラー

小型・2

昆虫／甲虫	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	503	1006	251
防御力	387	378	113

弱点	鋼体	半減	防御
－	火	－	－

LV	43
HP	5832
EXP	292
Gald	324
衝撃／吸収	80／180
アイテム	バーストボトル(10%) リキュールボトル(5%)
防御行動	－

攻撃手段にはいくつか種類があるものの、いずれも単発なので脅威ではない。こちらの攻撃を防御することもないため、身長の低さに注意して下段に強い技さえ出していれば、楽に戦える。

バングルー

中型・3

獣／カンガルー	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	672	1121	224
防御力	169	278	188

弱点	鋼体	半減	防御
－	光	－	地

LV	43
HP	9061
EXP	392
Gald	437
衝撃／吸収	140／120
アイテム	タマゴ(15%) リカバーオニキス(5%)
防御行動	特定攻撃後

リーチが驚くほど長く、攻撃速度も速い。パンチは2～3連打で1セットとなっており、3発目は必ず大きく吹っ飛ばされるアッパーだ。攻撃後は必ず防御を固めるので、導術が有効。

フォリベル

中型・2

昆虫／トンボ	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	879	615	342
防御力	128	145	234

弱点	鋼体	半減	防御
地	－	風	－

LV	44
HP	6506
EXP	342
Gald	381
衝撃／吸収	80／140
アイテム	パスタ(19%) チーズ(9%)
防御行動	－

トンボのバイラスだが、間合いを問わずに「ウィンドエッジ」を多用する。威力は低いが、どこからでも使ってくるのは脅威なので、敵パーティのなかでも早めに倒しておきたい存在だ。

ブラキロッパー

中型・3

昆虫／ムカデ	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	1033	826	206
防御力	297	180	169

弱点	鋼体	半減	防御
風	－	地	－

LV	44
HP	7080
EXP	442
Gald	494
衝撃／吸収	120／160
アイテム	タマネギ(16%) チャージオニキス(4%)
防御行動	－

通常時は単発攻撃のみで、どうということはない。ただし、ラッシュバーストすると高速回転攻撃を出すようになり、これは3ヒットするうえに威力も大きい。赤く光ったら離れよう。

※1

蒼の聖殿 ▼ P.286 P.310

アイスケレット

中型・2

不死者／骨	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	667	1112	300
防御力	309	189	178

弱点	鋼体	半減	防御
火	－	水	闇

LV	44
HP	9761
EXP	442
Gald	477
衝撃／吸収	20／180
アイテム	ライムグミ(9%) フィートオニキス(5%)
防御行動	味方RG一定以下

RG80以下で攻撃を当てるとバックステップで逃げてしまうため、連続ヒットを狙うのは困難。しかも強制的にライン移動させる蹴りを繰り出すので、導術以外でしとめるのは苦労する。

アルメディップ

小型・1

不定形／タコ	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	660	881	352
防御力	349	151	189

弱点	鋼体	半減	防御
火	－	水	－

LV	45
HP	6657
EXP	411
Gald	444
衝撃／吸収	20／170
アイテム	レジストパール(12%) アクアパウダー(5%)
防御行動	－

各種水属性導術と、敵専用の導術奥義「ドリフトウェーブ」を使う。蒼の聖殿を探索中は「フリーズチェック」を装備していると思うが、もし装備していなければ真っ先に倒したい。

グライズブラー

中型・0

精神体／氷	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	0	0	370
防御力	319	259	168

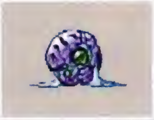
弱点	鋼体	半減	防御
火	闇	水	－

LV	44
HP	8297
EXP	423
Gald	457
衝撃／吸収	20／200
アイテム	キュウリ(15%) マインドトパーズ(3%)
防御行動	特定攻撃後

バイラスの陣術使い。孤法陣に入っただけで凍結する「フリーズサークル」が凶悪で、「フリーズチェック」は必須といっていい。さらに、通常攻撃にまで凍結の追加効果がついている。

フローリック

中型・3



不定形／クイーンカタツムリ	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	543	1087	271
防御力	363	176	180

弱点	鋼体	半減	防御
火	－	水	－

LV	45
HP	7453
EXP	460
Gald	492
衝撃／吸収	20／190
アイテム	ホーリィボトル(9%) ライフボトル(3%)
防御行動	味方RG一定以下

転がる、ジャンプする、自分の前後に氷塊をばらまく、と攻撃はバリエーション豊か。カタツムリのバイラスだけに、防御条件はこちらのRG80以下という固さなので、攻撃は術撃がいい。

※1…ほかにヴェスパ、ポルティーブ(P.396)が出現。

Chapter 1
Chapter 2
Chapter 3
Chapter 4
Chapter 5 データ
Chapter 6

蒼の聖殿
▼ P.286 P.310

シャオルーン
超大型・5

聖獣

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	800	800	800
防御力	300	300	300

弱点	鋼体	半減	防御
火	水	－	－

LV	49
HP	70000
EXP	44575
Gald	12000
衝撃／吸収	100／100
アイテム	プロテクトリファイナー(100%) アクアパウダー(100%)
防御行動	－

ほぼすべての水属性導術と、手にした水晶球からのレーザーのようなものが主力攻撃。戦闘開始から約100秒が経過すると、専用技「アクエリアス・スフィア」で全体に大ダメージを与えてくる。

うさにんの村周辺
▼ P.290
※2

リーピンペン
中型・2

水棲生物／ペンギン

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	966	1288	257
防御力	188	188	188

弱点	鋼体	半減	防御
火	風	水	－

LV	49
HP	8902
EXP	698
Gald	693
衝撃／吸収	100／120
アイテム	マッスルパール(18%) ライフトパーズ(5%)
防御行動	味方RG一定以下

移動速度が遅く、アニーやヒルダでも走って逃げることが可能。ただしスライディングで追いかけてくるので、ある程度間合いを離したら、必ず何かしらの攻撃で足止めをしておくこと。

うさにんの村周辺
▼ P.290

グレイファー
大型・5

獣／イタチ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	1559	1403	233
防御力	302	348	148

弱点	鋼体	半減	防御
－	－	－	－

LV	49
HP	10561
EXP	745
Gald	740
衝撃／吸収	200／200
アイテム	レジストパール(17%) フォルストパーズ(4%)
防御行動	特定攻撃後

通常攻撃に吹っ飛ばし効果とライン移動させる効果があり、追加効果で「ダメージ2倍」まで出すことがあるパワフルなパイラスだ。なお、ラッシュバーストすると攻撃速度が倍になる。

スースー
中型・1

飛翼／ダチョウ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	870	1160	232
防御力	150	199	190

弱点	鋼体	半減	防御
－	－	－	－

LV	49
HP	7111
EXP	695
Gald	685
衝撃／吸収	60／100
アイテム	マインドトパーズ(18%) メンタルトパーズ(4%)
防御行動	－

移動速度、攻撃速度ともにかなり高速。高々とジャンプする攻撃だけが妙に遅いため、防御のタイミングに注意しよう。ちなみに落とすアイテムが秀逸なので、宝石集めの対象にいい。

スワッププリオ
小型・2

水棲生物／オットセイ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	693	924	367
防御力	184	188	384

弱点	鋼体	半減	防御
火	－	水	－

LV	49
HP	7507
EXP	661
Gald	654
衝撃／吸収	90／100
アイテム	フィートパール(18%) ピヨハントパーズ(4%)
防御行動	－

通常攻撃が吹っ飛ばし・スライディング・ジャンプ体当たり・ライン移動技など、特殊効果のオンパレード。しかし、これだけ技があっても連続攻撃がないので、防御からの反撃がベストだ。

※2

モクラド村
▼ P.294
※3

トーマ
中型・4

ガジュマ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	100	600	130
防御力	9000	9000	200

弱点	鋼体	半減	防御
水	地、火、闇	－	－

LV	45
HP	51000
EXP	2786
Gald	800
衝撃／吸収	200／200
アイテム	ライフボトル(100%) 打錬石(100%)
防御行動	－

以前と同じパラメータでの再登場なので、モクラド村で戦う頃には役者不足。唯一の脅威は、一定確率で即死させられる「リアルスマッシュ」だ。こればかりは運だが、連発はしてこない。

ギリオーヌの聖殿
▼ P.298

エラクティ
小型・1

水棲生物／イソギンチャク

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	695	877	370
防御力	201	184	417

弱点	鋼体	半減	防御
闇	水	光	－

LV	47
HP	7668
EXP	385
Gald	396
衝撃／吸収	100／70
アイテム	ダークボトル(10%) シールドトパーズ(3%)
防御行動	－

敵専用技「ベリフェライ」をはじめ、光と水の導術を連発してくる危険な相手だ。倒すのが遅れるほど被害が拡大していくので、どんな敵パーティでもまずエラクティから狙っておこう。

ハーマッス
中型・3

精神体／毛

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	938	1173	234
防御力	186	204	349

弱点	鋼体	半減	防御
闇	－	光	風

LV	48
HP	10867
EXP	660
Gald	684
衝撃／吸収	120／120
アイテム	ピーチグミ(12%) ライフボトル(2%)
防御行動	特定攻撃後

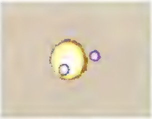
回転しながら突進してくるので、しっかりと防御してから反撃に移ること。もしくは、ライン移動をあまり行わない点を突いて、別のラインから接近するのもいい。中距離では毛針に注意。

※2…ほかにサルティペンギン、ジルヒル、ドラスティル、ネゴーモ(P.397)が出現。　※3…モクラド村周辺には、サルティペンギン、ジルヒル、ドラスティル、ネゴーモ(P.397)が出現。

ギリオーヌの聖殿 ▼ P.298

ラムソウル

小型・0



精神体／光のエネルギー

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	631	577	813
防御力	216	186	377

弱点	鋼体	半減	防御
闇	−	光	−

LV	48
HP	5802
EXP	260
Gald	272
衝撃／吸収	20／40
アイテム	リキュールボトル(12%)
	ライトパウダー(4%)
防御行動	−

通常時はふわふわと空中に浮かんでいるが、近づく者には高速で突進していく性質を持つ。攻撃にはマヒの追加効果があるが、「パラライチェック」を装備しておけば心配は無用。

レンメデュズ

中型・2

水棲生物／クラゲ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	987	740	326
防御力	184	218	358

弱点	鋼体	半減	防御
闇	水	光	−

LV	47
HP	9166
EXP	585
Gald	606
衝撃／吸収	80／80
アイテム	ホーリィボトル(10%)
	プロテクトトパーズ(3%)
防御行動	特定攻撃前後

弧法陣に踏み込んだだけでマヒになる「パラライズ・サークル」など、凶悪な陣術を使う。このバイラスのせいで、ギリオーヌの聖殿は「パラライチェック」が必須といっても過言ではない。

ヒルダ(幻影)

中型・1

ハーフ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	200	200	350
防御力	700	700	500

弱点	鋼体	半減	防御
−	−	光	−

LV	68
HP	36918
EXP	67563
Gald	0
衝撃／吸収	100／100
アイテム	−
	−
防御行動	−

ほぼ詠唱なしで光と水の導術を連発する。導術奥義すらも制限なしで連発する恐ろしさだ。強敵だが、暴走時のように鋼体状態というわけではないので、集中攻撃で動きを固めるといい。

ミナール ▼ P.316

ヴェイグ(暴走)

中型・1

ヒューマ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	628	506	308
防御力	400	400	300

弱点	鋼体	半減	防御
−	−	−	−

LV	48
HP	18835
EXP	77610
Gald	0
衝撃／吸収	100／100
アイテム	−
	−
防御行動	−

過去に戦った暴走した能力者たちと同様に、移動・攻撃の速度が倍で常時鋼体状態。導術でも足止めできないため、コンボを狙うのは困難。前衛が盾役になり、導術でHPを削るのだ。

エトレー橋 ▼ P.318

ミルハウスト

中型・1

ヒューマ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	1400	800	0
防御力	504	304	254

弱点	鋼体	半減	防御
−	−	−	−

LV	81
HP	8324
EXP	135128
Gald	20000
衝撃／吸収	100／100
アイテム	−
	−
防御行動	RG一定以下

エトレー橋でのミルハウスト戦は、ヴェイグがラッシュバースト状態を解くことができないため、ミルハウストの必殺技をしのぎ、その後の全攻撃を前進防御しても勝てない。

ミナール ▼ P.318

ティトレイ

中型・1

ヒューマ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	50	180	50
防御力	1390	1390	1390

弱点	鋼体	半減	防御
−	−	−	−

LV	22
HP	3120
EXP	800
Gald	0
衝撃／吸収	70／100
アイテム	−
	−
防御行動	−

夕焼けに染まるビーチで、ヴェイグと一騎打ちになる。操作は左右移動とパンチのみで、ジャンプや防御はできない。先に10発殴れば勝ちなので、熱い想いをぶつけあおう。

獣王山 ▼ P.322

アクラナッツォ

小型・1

獣／ハリネズミ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	1215	1154	486
防御力	402	434	98

弱点	鋼体	半減	防御
−	水	−	−

LV	51
HP	7230
EXP	530
Gald	501
衝撃／吸収	80／80
アイテム	ピーチグミ(9%)
	シールドトパーズ(5%)
防御行動	味方RG一定以上

ジャンプして背中から落ちるという、痛そうな攻撃を使うが、威力は頭突きや体当たりと同じ。防御時に発動する潜在効果が「ダメージを跳ね返す」なので、防御されたら攻撃を止めよう。

アルケプター

大型・4

飛翼／コンドル

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	1063	1418	425
防御力	366	414	86

弱点	鋼体	半減	防御
−	風	−	−

LV	51
HP	11935
EXP	718
Gald	680
衝撃／吸収	140／100
アイテム	ウッチャリグミ(9%)
	マインドエメラルド(2%)
防御行動	−

悠然と空を飛びながら接近し、急降下して攻撃してくる。体が大きく動きが遅いので、重量はあるがコンボは入れやすい方だ。まずは地面に落とし、ふたたび飛ぶところを追撃で。

Chapter 5 データ

獣王山
▼
P.322

ヴァビルス

中型・5

獣／イノシシ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	1337	1486	371
防御力	401	451	99

弱点	鋼体	半減	防御
－	闇	－	－

LV	51
HP	12503
EXP	882
Gald	833
衝撃／吸収	200／140
アイテム	バーストボトル(14%) マッスルトバーズ(5%)
防御行動	味方RG一定以上

出現した瞬間からRG最大、つまり常時ラッシュバースト。そのため防御行動はまずとらない(RGを下げさせればとる)。浮かせ技で浮かないことと、突進だけに気をつけて攻めよう。

マーロンエイプ

中型・2

獣／テナガザル

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	962	1283	384
防御力	397	383	107

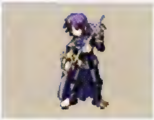
弱点	鋼体	半減	防御
－	地	－	－

LV	51
HP	9798
EXP	675
Gald	641
衝撃／吸収	100／100
アイテム	ピーチグミ(12%) グレープグミ(3%)
防御行動	味方RG一定以上

かなりリーチの長い3連続攻撃ばかりを繰り返す。防御させると潜在効果で防御力がアップすることがあるが、そもそも防御の条件がこちらのRG90以上なので、気にすることはない。

サレ

中型・1



ヒューマ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	280	130	260
防御力	260	260	990

弱点	鋼体	半減	防御
地	－	風、闇	－

LV	47
HP	34500
EXP	2786
Gald	3200
衝撃／吸収	100／100
アイテム	ゲイルパウダー(100%) グレープグミ(100%)
防御行動	味方RG一定以上

足の速さを活かして走りまわり、突然1ライン貫通の専用技「シュタイフェ・ブリーゼ」を撃つのがやっかい。乱戦になるので細かい指示は難しいが、仲間はなるべく別のラインに立たせよう。

トーマ

中型・4

ガジュマ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	100	600	130
防御力	9000	9000	200

弱点	鋼体	半減	防御
水	地、火、闇	－	－

LV	45
HP	51000
EXP	2786
Gald	800
衝撃／吸収	200／200
アイテム	ライフボトル(100%) 打錬石(100%)
防御行動	－

再三戦ったトーマとの最終決戦は、四星そろい踏みとなる。能力と行動はモクラド村での戦闘時と同じだ。トーマは倒す優先順位が低いので、なるべくトーマから離れた場所で戦うといい。

獣王山
▼
P.322

ミリッツァ

中型・1

ハーフ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	310	100	200
防御力	300	300	300

弱点	鋼体	半減	防御
－	水	光	－

LV	40
HP	17050
EXP	2111
Gald	1600
衝撃／吸収	50／300
アイテム	グレープグミ(100%) ライトリスト(100%)
防御行動	味方RG一定以上

自分の周囲全方向の相手を吹っ飛ばす「スペクトルフィールド」は、4対4の乱戦では脅威。ミリッツァはHPが少なく、倒しやすい相手なので、四星戦ではまず真っ先に倒したい。

ワルトゥ

中型・1

ガジュマ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	470	350	100
防御力	300	180	800

弱点	鋼体	半減	防御
－	－	闇	－

LV	44
HP	27420
EXP	2111
Gald	2200
衝撃／吸収	400／100
アイテム	ライフボトル(100%) パニックチェック(100%)
防御行動	HP一定以下

専用技を持たず、乱戦のなかでは地味な印象だが、危険度は2番手といっていい。音波攻撃で次から次へと味方が恐慌状態や気絶状態にされて、戦力を全体的に削られてしまうからだ。

ミルハウスト

中型・1

ヒューマ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	1400	800	0
防御力	504	304	254

弱点	鋼体	半減	防御
－	－	－	－

LV	81
HP	8324
EXP	135128
Gald	20000
衝撃／吸収	100／100
アイテム	フォルティソード(100%) ダブルトリック(100%)
防御行動	RG一定以下

ヴェイグとの一騎打ちで戦う。戦闘開始から約10秒後、驚異的な威力の専用技「ファイデリティ・テスタメント」がくるので、これだけは何がなんでも防御しよう。開幕から防御が堅実だ。

ジルバ

中型・2

ガジュマ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	600	100	500
防御力	200	200	200

弱点	鋼体	半減	防御
－	光、闇	－	－

LV	75
HP	100000
EXP	155221
Gald	20000
衝撃／吸収	150／70
アイテム	ミスティエメラルド(100%) マジカルアロマ(100%)
防御行動	RG一定以上

戦闘開始と同時に、画面全体にすさまじいダメージを与える専用技「シェイドムーン・レベリオン」を放つ。ほか、14ヒットの貫通技など、ジルバ固有の危険な技は数多く用意されている。

ユリスの領域・上層 ▼ P.330

デリヴァール

大型・5

不定形／古代魚の化石

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	1108	1108	355
防御力	198	202	208
弱点	鋼体	半減	防御
光	―	闇	―

LV	56
HP	12708
EXP	1368
Gald	776
衝撃／吸収	160／120
アイテム	ジャガイモ(18%) ネイチャートパーズ(6%)
防御行動	―

巨大な外見からいかにもパワーがありそうだが、得意な行動は陣術。攻撃の頻度はきわめて低く、単発の攻撃すらあまりしてこない。ラッシュバーストすると3ヒットの煙を排出する。

トルドアイビー

中型・2

植物／蔦植物

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	966	1288	386
防御力	110	200	310
弱点	鋼体	半減	防御
地	―	風	―

LV	55
HP	8192
EXP	1209
Gald	684
衝撃／吸収	80／80
アイテム	ビーフ(15%) レジストトパーズ(6%)
防御行動	―

「ゲイルスマッシュ」や「フィアフルストーム」など、奥義を含む導術を使う。詠唱が長いので頻度は少な目だが、そのぶん危険なダメージを受けるので、見かけたらまっ先に倒したい敵だ。

バルティ

中型・1

不死者／骨

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	1015	1354	406
防御力	198	115	265
弱点	鋼体	半減	防御
火	―	水	―

LV	54
HP	10015
EXP	1019
Gald	650
衝撃／吸収	100／100
アイテム	タマネギ(19%) オールディバイド(1%)
防御行動	味方RG一定以下

レアな「オールディバイド」を落とす敵。長い脚を活かしたキックで攻めてくる。この外見を持つ種族は、こちらのRGが60以下だと、攻撃を当てても逃げてしまう、共通の特性を持つ。

ラスザウラー

大型・4

爬虫類／オオトカゲ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	1509	1431	452
防御力	217	274	108
弱点	鋼体	半減	防御
風	―	地	―

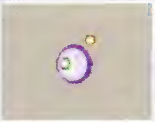
LV	54
HP	13316
EXP	1146
Gald	812
衝撃／吸収	160／40
アイテム	ニンジン(18%) ブラオリキッド(9%)
防御行動	味方RG一定以下

攻撃時の追加効果で鈍足の状態異常を引き起こす。最大5ヒットの頭突きや4ヒットのかみつきなど、多段ヒットする攻撃手段が多いため、この潜在効果を受ける可能性は高い。

ユリスの領域・中層 ▼ P.336

グリームアニム

小型・0



精神体／光のエネルギー

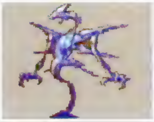
	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	0	0	886
防御力	168	177	408
弱点	鋼体	半減	防御
光	―	闇	―

LV	55
HP	5686
EXP	1209
Gald	701
衝撃／吸収	40／60
アイテム	ウィークチェック(7%) アワーグラス(1%)
防御行動	―

偏ったパラメータを持つため、すべての攻撃が術撃になる。それだけでもイヤなのだが、追加効果に恐慌まである、戦いにくい敵。比較的術防御の高いヴェイグで、接近戦を挑むのが最良。

テンブラー

中型・1



精神体／暗黒の力

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	1522	522	648
防御力	412	427	167
弱点	鋼体	半減	防御
光	地	闇	―

LV	56
HP	10371
EXP	1368
Gald	792
衝撃／吸収	100／100
アイテム	とうふ(9%) マインドエメラルド(3%)
防御行動	特定攻撃後

離れた間合いでは敵専用技「ソウルプレイ」を使うほか、弧法陣に入るだけでHPが減っていく「ドレインサークル」などの陣術まで使いこなす強敵。光属性の導術で一気に倒したい。

パウミー

中型・2

獣／オナガマントヒヒ

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	1205	1607	482
防御力	200	216	207
弱点	鋼体	半減	防御
―	闇	―	―

LV	58
HP	11542
EXP	1750
Gald	1010
衝撃／吸収	120／80
アイテム	グリューンリキッド(9%) シールドエメラルド(3%)
防御行動	特定攻撃前後

2～3発の連続攻撃をしてくるが、ほかのマントヒヒと同様に、攻撃速度が遅いので連続技にはならない。途中から防御してもいいし、次の攻撃が確実に当たる前進防御なら理想的だ。

ハックアーマー

大型・5

無機物／鎧

	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	2257	2257	317
防御力	128	128	464
弱点	鋼体	半減	防御
―	―	―	闇

LV	57
HP	13545
EXP	1547
Gald	894
衝撃／吸収	200／200
アイテム	ロートリキッド(9%) ミソ(5%)
防御行動	味方RG一定以下

攻撃力の高さは、ラストダンジョンであるユリスの領域でも有数のもの。この威力に加え、潜在能力に「ダメージ2倍」まであるという恐ろしさだ。強敵だが、見返りのアイテムは魅力がある。

ユリスの領域・中層 ▼P.336

ガルエンブリオン

大型・5

	斬撃	打撃	術撃
種族	昆虫／幼虫		
攻撃力	300	823	200
防御力	354	304	412

弱点	鋼体	半減	防御
−	−	−	−

LV	66
HP	21000
EXP	270257
Gald	10000
衝撃／吸収	100／20
アイテム	ライフボトル(100%) リキュールボトル(100%)
防御行動	味方RG一定以下

上記のフルー、ラム、両エンブリオンの本体。頭の部分から触手を伸ばす攻撃などがあるが、基本的にはあまり行動しない。次々と分離体を生み出してくるので、それを減らすのが重要だ。

フルーエンブリオン

小型・1

	斬撃	打撃	術撃
種族	昆虫／甲虫		
攻撃力	100	100	100
防御力	100	100	100

弱点	鋼体	半減	防御
−	−	−	−

LV	5
HP	7
EXP	0
Gald	0
衝撃／吸収	100／100
アイテム	− −
防御行動	−

ユリスの領域･中層で計3回戦うことになる、ガルエンブリオンの分離体。HPはわずか7、どんな攻撃でも一撃で倒せるが、際限なく生まれるのでキリがない。術技で一掃がいちばんだ。

ラムエンブリオン

小型・1

	斬撃	打撃	術撃
種族	昆虫／甲虫		
攻撃力	300	300	100
防御力	100	100	100

弱点	鋼体	半減	防御
−	−	−	−

LV	5
HP	10
EXP	0
Gald	0
衝撃／吸収	100／100
アイテム	− −
防御行動	−

フルーエンブリオンが空中タイプなら、こちらは地上タイプ。非常に小さいので当たる技がかなりかぎられてしまう。FG0の状態で十分倒せるので、広範囲を攻撃できる術技で攻めよう。

ユリスの領域・下層 ▼P.346 ※1

スケリッチ

中型・2

	斬撃	打撃	術撃
種族	不死者／死体		
攻撃力	1118	1512	549
防御力	214	154	309

弱点	鋼体	半減	防御
光	−	闇	−

LV	62
HP	12448
EXP	2511
Gald	1297
衝撃／吸収	80／80
アイテム	グレープグミ(9%) エリクシール(1%)
防御行動	味方RG一定以上

つねにテレポートしているので、攻撃を当てにくい。テレポートから出現したと同時に、ヴェイグの「幻龍斬」のような高速移動する技を出すのが、もっとも確実な戦法といえる。

ユリスの領域・下層 ▼P.346 ※1

ディケイヴァー

中型・1

	斬撃	打撃	術撃
種族	不死者／死体		
攻撃力	1798	1618	359
防御力	212	255	234

弱点	鋼体	半減	防御
火	闇	−	−

LV	61
HP	14267
EXP	2397
Gald	1167
衝撃／吸収	110／90
アイテム	ヴィオレットリキッド(12%) パニックチェック(6%)
防御行動	−

移動こそ遅いものの、攻撃速度は早め。追加効果に恐慌を持っているのも厳しい点。また、ラッシュバースト中はつねに鋼体になるため、敵のRGが下がるまで近づかないようにしよう。

ファーオスト

中型・1

	斬撃	打撃	術撃
種族	不死者／骨		
攻撃力	1586	1189	475
防御力	211	201	210

弱点	鋼体	半減	防御
火	闇	−	−

LV	60
HP	10678
EXP	2117
Gald	900
衝撃／吸収	120／80
アイテム	ゲルプリキッド(11%) マイティエメラルド(4%)
防御行動	−

うしろ足で蹴り上げる技を中心に攻撃してくる。また、導術や陣術を詠唱している仲間を狙うやっかいな行動パターンを持つので、後衛の詠唱を止められないように、前衛が食い止めよう。

ライゾム

中型・3

	斬撃	打撃	術撃
種族	植物／蔓植物		
攻撃力	1087	1450	508
防御力	169	210	569

弱点	鋼体	半減	防御
光	風	闇	水

LV	60
HP	9792
EXP	2118
Gald	1096
衝撃／吸収	100／100
アイテム	ブレイクトパーズ(18%) フィートサファイア(1%)
防御行動	−

「シャイニングレイ」や「フラッシュティア」などの光属性導術を得意とする。威力、範囲ともにやられる側としては最悪の導術なので、真っ先に倒してしまおう。弱点は意外にも光だ。

ユリス

超大型・5

	斬撃	打撃	術撃
種族	不明		
攻撃力	1600	800	800
防御力	200	400	500

弱点	鋼体	半減	防御
−	−	−	−

LV	90
HP	210000
EXP	0
Gald	0
衝撃／吸収	100／100
アイテム	− −
防御行動	−

本作の最後のボス。中央ラインにユリスアイを産み落とし、本体は長い両手による攻撃、全ラインに影響する巨大な術技など、多彩な術技を使い分ける。すべての力を出し切って挑め。

※1…ほかにテンプラー、ハックアーマー、バルティが出現。

ユリスの領域・下層 ▼P.346

ユリスアイ

小型・1

不明			
	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	100	400	620
防御力	450	200	300
弱点	鋼体	半減	防御
−	−	−	−

LV	67
HP	8230
EXP	0
Gald	0
衝撃／吸収	100／100
アイテム	−
	−
防御行動	−

ユリスが生み出す分身。必ず中央のラインの真ん中に出現する。攻撃は瞳から放つレーザーと、イガのように全身にトゲを出すものがある。最大4体まで増えるので、各個撃破が必須だ。

サイグローグの館 ▼P.374

アルボックス

中型・5

無機物／宝箱			
	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	1500	1500	750
防御力	1500	1500	750
弱点	鋼体	半減	防御
−	−	−	−

LV	80
HP	8585
EXP	25000
Gald	0
衝撃／吸収	200／20
アイテム	ウッチャリグミ(26%)
	アワーグラス(11%)
防御行動	HP一定以上

敵専用導術「ペリフェライ」や「フレイムウォール」、「クロスウインガー」をメインに使う。ディファートとはパラメータが対の関係になっていて、こちらの方が斬撃や打撃に対しては強い。

スティアーファルク

超大型・5

植物／樹木			
	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	1976	2196	658
防御力	207	596	234
弱点	鋼体	半減	防御
火	−	水	風

LV	72
HP	18961
EXP	7904
Gald	5096
衝撃／吸収	160／140
アイテム	ライフボトル(18%)
	リンゴ(7%)
防御行動	−

周囲を攻撃するツタを出したり、水系・地系の導術を使うなど豊富な術技を持つが、圧巻なのが高々とジャンプするボディアタックだ。まともに当たると3000以上ものダメージを受ける。

ダブファンガー

小型・1

植物／キノコ			
	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	1416	1888	566
防御力	288	402	518
弱点	鋼体	半減	防御
闇	水	光	−

LV	73
HP	11888
EXP	3912
Gald	2088
衝撃／吸収	60／80
アイテム	リキュールボトル(14%)
	ライフボトル(7%)
防御行動	HP一定以下

距離が近いうちは頭突き攻撃がメイン。間合いが開くと胞子を左右に2つずつまき出す。1体だと強くはないが、複数で登場するために乱戦になりがち。囲まれないように先手をとろう。

※1

サイグローグの館 ▼P.374

ディファート

中型・5

無機物／宝箱			
	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	1500	1500	750
防御力	750	750	1500
弱点	鋼体	半減	防御
−	−	−	−

LV	80
HP	8585
EXP	0
Gald	25000
衝撃／吸収	200／20
アイテム	グレープグミ(26%)
	エリクシール(11%)
防御行動	RG一定以上

防御力が非常に高いうえ、防御条件はこちらのRGが25以上」。HPを減らすのもひと苦労だ。敵専用導術の「ドリフトウェーブ」や「グラヴィティプリズン」を中心に、多彩な導術を使う。

デリスト

中型・2

不死者／死体			
	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	1560	2082	624
防御力	367	282	724
弱点	鋼体	半減	防御
光	地	闇	−

LV	75
HP	14527
EXP	4918
Gald	4182
衝撃／吸収	80／80
アイテム	グレープグミ(9%)
	レジストエメラルド(1%)
防御行動	RG一定以下

「ネガティブゲイト」などの導術奥義を使う強力な術士。なんとマオの最終習得奥義、「ディザスターロアー」まで使うという恐怖の存在だ。いうまでもなく、最優先で叩いておこう。

ハウラーブ

小型・1

昆虫／甲虫			
	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	1000	1000	500
防御力	100	100	100
弱点	鋼体	半減	防御
−	−	−	−

LV	5
HP	10
EXP	0
Gald	0
衝撃／吸収	100／100
アイテム	−
	−
防御行動	−

ラーブクレイドルから分離して生まれる小さな昆虫。どんな攻撃でも1撃で倒せるほど弱いが、大量に出現するため、囲まれると袋だたきに遭う。攻撃範囲の広い術技が欠かせない。

フライラーブ

小型・1

昆虫／甲虫			
	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	1000	1000	500
防御力	100	100	100
弱点	鋼体	半減	防御
−	−	−	−

LV	5
HP	10
EXP	0
Gald	0
衝撃／吸収	100／100
アイテム	−
	−
防御行動	−

ハウラーブと同様に、ラーブクレイドルから生まれる。こちらは空を飛んでいるのが特徴だが、ハウラーブとの性能の差はそれくらい。1体でも多く、まとめて倒すようにしよう。

※1

※1…一部のボスをのぞくすべてのエネミーが出現する。また、イベントでしか戦えなかった一部のエネミーも出現する(P.374のエネミーデータ参照)。

サイグローグの館 ▼ P.374

ラーブクレイドル

大型・5

昆虫／幼虫	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	900	2469	600
防御力	531	456	618
弱点	鋼体	半減	防御
地	―	風	―

LV	76
HP	18183
EXP	9917
Gald	6183
衝撃／吸収	140／20
アイテム	ライフボトル(13%)
	リキュールボトル(3%)
防御行動	―

動きは鈍重で、あまり手数も多くない。この敵のやっかいなところは、次々とハウラーブ、フライラーブというバイラスを生んでいくことだ。攻撃範囲の広い術技でまとめて倒すといい。

クローネル

中型・2

ガジュマ	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	1800	300	450
防御力	100	100	100
弱点	鋼体	半減	防御
闇	―	光	―

LV	70
HP	100000
EXP	500000
Gald	30000
衝撃／吸収	120／90
アイテム	斬錬石(90%)
	打錬石(90%)
防御行動	RG一定以上、特定攻撃後

サイグローグの館で都合3回戦うことになる、泥のフォルスの能力者。ヴェイグたちとそっくりの泥人形を連れて登場する。攻撃のスキが小さいうえに手数が多いので、術撃で攻めよう。

マオ（泥人形）

中型・1

ヒューマ	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	258	606	600
防御力	256	1040	1380
弱点	鋼体	半減	防御
―	―	―	―

LV	50
HP	9000
EXP	0
Gald	0
衝撃／吸収	50／130
アイテム	―
	―
防御行動	常時

クローネルが生み出した泥人形。マオ本人と同じ術技を使う。防御条件が「常時」という独特の行動パターンを持っていて、詠唱中や攻撃中などのタイミングでないと攻撃がヒットしない。

ユージーン（泥人形）

中型・2

ガジュマ	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	464	100	100
防御力	800	800	800
弱点	鋼体	半減	防御
―	―	―	地

LV	41
HP	7723
EXP	7352
Gald	0
衝撃／吸収	150／150
アイテム	―
	―
防御行動	―

マオ（泥人形）とともに、サイグローグの館10階でクローネルに連れられて登場。ユージーン本人と違って術防御力が高く、導術で攻めても物理攻撃で攻めてもそれほど差はない。

※1

サイグローグの館 ▼ P.374

イーフォン

超大型・5

聖獣	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	1480	100	290
防御力	270	150	270
弱点	鋼体	半減	防御
光	―	―	闇

LV	55
HP	79000
EXP	11144
Gald	4000
衝撃／吸収	400／400
アイテム	ウェポンリファイナー(100%)
	ダークパウダー(100%)
防御行動	RG一定以下

サイグローグの館の20階でシャオルーンとともに登場。能力はイーフォンの聖殿で戦ったときとまったく同じだが、いくら味方が強くても楽勝にはほど遠い。確実に弱点を突いていこう。

シャオルーン

超大型・5

聖獣	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	800	800	800
防御力	300	300	300
弱点	鋼体	半減	防御
火	水	―	―

LV	49
HP	70000
EXP	44575
Gald	12000
衝撃／吸収	100／100
アイテム	プロテクトリファイナー(100%)
	アクアパウダー(100%)
防御行動	―

イーフォンとともにサイグローグの館20階に登場する。戦闘開始から100秒前後で「アクエリアス・スフィア」を使うところも同じなので、時間が迫ったら防御することを忘れずに。

アニー（泥人形）

中型・1

ヒューマ	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	100	170	100
防御力	290	290	330
弱点	鋼体	半減	防御
―	―	―	―

LV	10
HP	926
EXP	400
Gald	0
衝撃／吸収	200／100
アイテム	―
	―
防御行動	HP一定以下

ヴェイグ（泥人形）とともにクローネルにつきしたがう。HPは極端に低いが、弧法陣の巨大さはすさまじい。なお、弧法陣の効果は泥人形を倒しても残るので覚えておこう。

ヴェイグ（泥人形）

中型・1

ヒューマ	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	628	506	308
防御力	400	400	300
弱点	鋼体	半減	防御
―	―	―	―

LV	48
HP	18835
EXP	77610
Gald	0
衝撃／吸収	100／100
アイテム	―
	―
防御行動	―

サイグローグの館30階で、クローネルとともに出現する泥人形。6人の泥人形のなかでも飛び抜けて攻撃力が高く、目立った弱点もないので、総合的に見て最強の泥人形といえる。

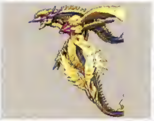
※1

1 2 3 4 Chapter 5 Data 6

サイグローグの館 ▼ P.374

ゲオルギアス（完全体）

超大型・5



聖獣			
	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	600	600	910
防御力	180	180	800

弱点	鋼体	半減	防御
–	–	–	–

LV	80
HP	140000
EXP	500000
Gald	0
衝撃／吸収	100／100
アイテム	アワーグラス(100%) ネイチャーサファイア(100%)
防御行動	–

歴代ボスのオンパレード、といった趣向のサイグローグの館だが、このゲオルギアスだけは別格。「完全体」として大幅にパワーアップを遂げた。1周目のプレイでは館の最終ボスとなる。

ジルバ

中型・2

ガジュマ			
	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	600	100	500
防御力	200	200	200

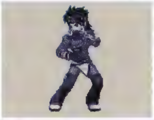
弱点	鋼体	半減	防御
–	光、闇	–	–

LV	75
HP	100000
EXP	155221
Gald	20000
衝撃／吸収	150／70
アイテム	ミスティエメラルド(100%) マジカルアロマ(100%)
防御行動	RG一定以上

単体でも十分強いが、ゲオルギアス完全体と同時に登場するという凶悪な設定だ。もちろん開幕で「シェイドムーン・レベリオン」を使うので、直後は全力で仲間のHP回復に努めよう。

ティトレイ（泥人形）

中型・1



ヒューマ			
	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	50	180	50
防御力	1390	1390	1390

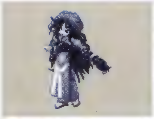
弱点	鋼体	半減	防御
–	–	–	–

LV	22
HP	3120
EXP	800
Gald	0
衝撃／吸収	70／100
アイテム	– –
防御行動	–

このティトレイ（泥人形）のパラメータのベースは、あの夕日の海岸での一騎打ちのときのもの（P.402参照）。ただし暴走時並に移動と攻撃が速い。サイグローグの館50階で登場する。

ヒルダ（泥人形）

中型・1



ハーフ			
	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	200	200	350
防御力	700	700	500

弱点	鋼体	半減	防御
–	–	光	–

LV	68
HP	36918
EXP	67563
Gald	0
衝撃／吸収	100／100
アイテム	– –
防御行動	–

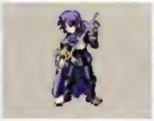
クローネル、ティトレイ（泥人形）と一緒にサイグローグの館50階に出現。各パラメータのベースになっているのはギリオーヌの聖殿で戦った幻影版（P.402）で、HPが多く詠唱も早い。

※1

サイグローグの館 ▼ P.374

サレ

中型・1



ヒューマ			
	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	280	130	260
防御力	260	260	990

弱点	鋼体	半減	防御
地	–	風、闇	–

LV	47
HP	34500
EXP	2786
Gald	3200
衝撃／吸収	100／100
アイテム	ゲイルパウダー(100%) グレープグミ(100%)
防御行動	味方RG一定以上

サイグローグの館の最上階である60階で待ち受けるのは、四星が「各2人ずつ」というスペシャルバトル。2人のサレが高速に動き回って「フィアフルストーム」を使ってくるさまは圧巻。

トーマ

中型・4

ガジュマ			
	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	100	600	130
防御力	9000	9000	200

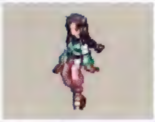
弱点	鋼体	半減	防御
水	地、火、闇	–	–

LV	45
HP	51000
EXP	2786
Gald	800
衝撃／吸収	200／200
アイテム	ライフボトル(100%) 打錬石(100%)
防御行動	–

サレ同様、2人同時に出現。四星のうち、トーマにかぎり「マクスウェル・ロアー」というサイグローグの館限定の技が用意されている。術撃攻撃力の低いトーマでもかなり強力な導術だ。

ミリッツァ

中型・1



ハーフ			
	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	310	100	200
防御力	300	300	300

弱点	鋼体	半減	防御
–	水	光	–

LV	40
HP	17050
EXP	2111
Gald	1600
衝撃／吸収	50／300
アイテム	グレープグミ(100%) ライトリスト(100%)
防御行動	味方RG一定以上

ただでさえ乱戦で強力な「スペクトルフィールド」が、2人のミリッツァに使われるという展開になる。どこにいるか探すのもひと苦労だが、どこに逃げてもまっ先に狙いをつけよう。

ワルトゥ

中型・1

ガジュマ			
	斬撃	打撃	術撃
攻撃力	470	350	100
防御力	300	180	800

弱点	鋼体	半減	防御
–	–	闇	–

LV	44
HP	27420
EXP	2111
Gald	2200
衝撃／吸収	400／100
アイテム	ライフボトル(100%) パニックチェック(100%)
防御行動	HP一定以下

四星一の策士・ワルトゥも2人で登場。敵味方合わせて12人という大乱戦になるので、ワルトゥが放つ広範囲を攻撃する紫の光輪はかなりやっかい。なるべく離れて戦闘したいところだ。

※1

※1…一部のボスをのぞくすべてのエネミーが出現する。また、イベントでしか戦えなかった一部のエネミーも出現する（P.374のエネミーデータ参照）。

Collection!

敵専用の術技のデータを公開!

ボスの使う強力な全体攻撃や、敵の使う見たこともない導術に苦しめられるプレイヤーは多いことだろう。ここでは、そんな敵専用の術技を紹介する。「マグネティックゲイザー」や「スペクトルフィールド」、「シェイドムーン・レベリオン」など、各ボスが使う必殺技は戦った人なら誰もが見たことがあると思うが、「クロスウィンガー」や「ソウルプレイ」といった術技は、見ていないプレイヤーも多いのではないだろうか？　これらは、ほんの一部の敵と、サイグローグの館に出現する宝箱型の敵・アルボックスとディファートだけが使う珍しい術技なので、見ていないとしても無理はない。そうしたレアな術技を受けてみたいなら、下表の使用者のいる場所に行って使ってくるのを待とう。

ディファートは高い確率で専用術技を使用する。非常に威力が大きく数千のダメージを受けることも。

「ファイデリティ・テスタメント」はミルハウストの命技。カットインは入るが、技名は表示されない。

■敵専用術技一覧

術技名	使用者	属性	攻撃力	ヒット数
ドリフトウェーブ	スワップリオ、ディファートなど	水	1000	2
フレイムウォール	ルビナスマテル、アルボックスなど	火	1000	3
クロスウィンガー	グリットル、アルボックスなど	風	1000	4
グラヴィティプリズン	ディファートなど	地	1000	4
ペリフェライ	エラクティ、アルボックスなど	光	1000	7
ソウルプレイ	テンプラー、ディファートなど	闇	1000	4
シュタイフェ・ブリーゼ	サレ	風	800	13
マグネティックゲイザー	トーマ	闇	1500	4
スペクトルフィールド	ミリッツァ	水	500	4
セベラティ・オーバーロード	ゲオルギアス	光	1800	10
バニッシュメント	イーフォン	闇	1900	7
スプレッド・ブルー	シャオルーン	水	1000	4
アクエリアス・スフィア ※	シャオルーン	水	1200	7
ファイデリティ・テスタメント	ミルハウスト	斬撃	1000	7
シェイドムーン・レベリオン	ジルバ	闇	2400	12
プリズミック・スターズ ※	ユリス	光	1500	14
ブライティスト・ゲート ※	ユリス	光	1800	8
エクスプロージョン・ノヴァ ※	ユリス	火	2000	7
ディメンジョナル・マテリアル ※	ユリス	闇	2500	8
マクスウェル・ロアー ※	トーマ（サイグローグの館60階）	地	2300	8

※これらの術技は、マオとヒルダの合体秘奥義を発動させればプレイヤー側も使うことができる(P.115参照)。
ここで紹介するほかにも、状態異常などの効果を持つ敵専用の陣術が存在する。

アイテム
Item Data

膨大な数のアイテムを、詳細なデータに加えて入手法まで掲載した。順番はすべてコレクター図鑑の順番に合わせてあるので、持っていないアイテムを探すときにも役立ててほしい。

武具、宝石データの見方

武具

1	2	アイ 3 ム名	4	5	斬 6		撃	F 7 復	8	9	購 10 格	売 11 格	主な 12 手段	13
		ブロードソード	–	0	100	70	50	30	3	100	300	60	購入(スールズ)(初期装備)	P.134

宝石

名前(種類) 3	名前(ランク)	14 果	購 10 格	売 11 格	上 15 化	主な 12 手段	13
フィート	パール	斬撃攻撃力+10	775	155	ピヨハン	購入(サニイタウン)、敵(ソードソルジャー)	P.166
	オニキス	斬撃攻撃力+15	1705	310		購入(ピピスタ)、敵(アイスケレット)	P.242
	トパーズ	斬撃攻撃力+20	3751	620		購入(ノルゼン)、宝箱(蒼の聖殿)	P.262
	エメラルド	斬撃攻撃力+25	8252	1240		購入(バルカ・イベント後)	–
	サファイア	斬撃攻撃力+30	–	2480		敵(ライゾム)	P.405
	ダイアモンド	斬撃攻撃力+35	–	4960		合成のみ	–

1 カテゴリー
武具の種別。「ベース武器(防具)」は店で購入できるもの、「ユニーク武器(防具)」は購入できないものを表す。

2 画像
アイテムの画像。

3 アイテム名
アイテムの名前。宝石は、種類と宝石ランクに分けて掲載。

4 対応
イレギュラーの形状変化が発生したとき、どの武器に変化するかを表す。たとえば継承先が「クレイモア」で形状変化した場合、「クレイモア」と同じ対応Bの「オブシディアン」が完成する。「–」は形状変化が発生しないことを表す。

5 ランク
武具のランクを表し、大きいほど継承時に特典がある。また、継承先の武具が継承元の武具よりランクが低いと形状変化が発生しない。詳細はP.117を参照。

6 斬撃・打撃・術撃
武具の性能を表す。武器なら攻撃力、防具なら防御力。

7 FG回復(HP回復)
武器はFG回復、防具はHP回復を表す。

8 強化
武具強化時の最大強化段階数を表す。

9 衝撃
RGへの影響力を表す。武器なら「衝撃値」で、数字が大きいほど敵のRGを上げやすい。防具なら「衝撃吸収値」で、数字が大きいほど自分のRGが上がりにくい。

10 購入価格
店で販売されているときの価格。「–」と表示されているものは非売品を表す。なお、「マジカルアロマ」を持っていると価格が変動する。

11 売却価格
店に売ったときの価格。エンハンスや武具継承をすると変動する。

12 主な入手手段
そのアイテムを入手する主な手段。複数の入手方法がある場合は、店で買えるなら店の所在地、という具合に入手難度が低い順に掲載している。なお、ユニーク武具はすべてイレギュラーの「形状変化」で入手できる可能性がある。宝箱やサブイベント名が書いてある場合は、そちらの方が難度が低いということだ。

13 掲載
主な入手手段で掲載したエリアやデータの該当ページ。複数の入手方法がある場合は先に紹介したページを掲載。

14 効果
宝石を装備したときの効果。

15 上位変化
宝石を合成したとき、完成した宝石のランクが上がる組み合わせ。「フィートパール」の場合、「ピヨハンパール」と合成すると「フィートオニキス」に変化する。

護符、道具、貴重品データの見方

護符	1	ア2ム名	3	購4格	売5格	主な6手段	7
		ディレイチェック	鈍足を防止し、防具に地属性が付加される	1500	300	購入（サニイタウン）	P.166

道具	1	ア2ム名	3	購4格	売5格	主な6手段	7
		アップルグミ	HPを最大HPの30%回復	−	125	宝箱（製鉄工場ほか多数）	P.158

貴重品	1	ア2ム名	8	9	入6段	7
		蒼月石	ヴェイグが身につけているアクセサリー。クレアにもらったもの	特になし	最初から所持	−

1 画像
アイテムの画像。

2 アイテム名
アイテムの名前。

3 効果
そのアイテムを装備、もしくは使用したときの効果。

4 購入価格
店で販売されているときの価格。「−」と表示されているものは非売品を表す。なお、「マジカルアロマ」を持っていると価格が変動する。

5 売却価格
店に売ったときの価格。

6 主な入手手段
そのアイテムを入手する主な手段。複数の入手方法がある場合は、店で買えるなら店の所在地、という具合に入手難度が低い順に掲載している。

7 掲載
主な入手手段で掲載したエリアやデータの該当ページ。複数の入手方法がある場合は先に紹介したページを掲載。

8 解説
貴重品の形状や、所持しているときに発生する効果などを解説。

9 用途
その貴重品を何に使うかを紹介。

道具（食材）データの見方

1	2						
	ブレッド	3 購入価格	40	5 主な入手手段	購入（ミナール）	6 掲載	P.146
		4 売却価格	10	7 チケット入り宝箱の出現エリア	バビログラード周辺、ⒶⒷシャオルーンA、B		
		8 主なレシピ	ハンバーガー、サンドイッチ、スペシャルピザ、パンスープ、ブレシチ				

1 画像
食材の画像。

2 アイテム名
食材の名前。

3 購入価格
店で販売されているときの価格。「−」と表示されているものは非売品を表す。なお、「マジカルアロマ」を持っていると価格が変動する。

4 売却価格
店に売ったときの価格。

5 主な入手手段
食材を入手する主な手段。複数の入手方法がある場合は、店で買えるなら店の所在地、という具合に入手難度が低い順に掲載している。

6 掲載
主な入手手段で掲載したエリアやデータの該当ページ。複数の入手方法がある場合は先に紹介したページを掲載。

7 チケット入り宝箱の出現エリア
対象食材のチケットを入手できる宝箱の配置。「〜地方」はゲーム中の表示に準拠、「シャオルーンA〜H」はシャオルーン入手後に取りに行ける宝箱を表す。具体的な場所は、巻頭のワールドマップを参照。

8 主なレシピ
その食材を使う主な料理。名前が赤い料理は　トッピングとして使うことを表す。

ヴェイグ

Veigue

種類が多く、性能もグラフィックもバリエーションが豊かなのがヴェイグの武具。イレギュラー以外でもユニーク武具を入手するチャンスが比較的あるので、装備の選択肢は広い。

剣 Sword

メインの攻撃力は斬撃。しかし、打撃も決して低いわけではなく、ベース武器の性能のバランスがいいため、打撃でダメージが計算されても十分に戦える。

	画像	アイテム名	対応	ランク	斬撃	打撃	術撃	FG回復	強化	衝撃	購入価格	売却価格	主な入手手段	掲載
ベース武器		ブロードソード	–	0	100	70	50	30	3	100	300	60	購入（スールズ）（初期装備）	P.134
		ディフェンダー	–	1	115	81	58	35	3	80	630	126	購入（ミナール）	P.146
		バデレール	–	2	132	93	66	40	3	100	825	165	購入（ペトナジャンカ）	P.154
		バスターソード	A	3	152	106	76	46	3	120	1070	214	購入（サニイタウン）	P.166
		クレイモア	B	4	175	122	87	52	4	100	1385	277	購入（アニカマル）	P.180
		ハルシュタット	C	5	201	141	101	60	4	80	1775	355	購入（バビログラード）	P.194
		グレートソード	D	6	231	162	116	69	4	100	2260	452	購入（ラジルダ）	P.228
		グラディウス	E	7	266	186	133	80	4	100	4745	949	購入（ピピスタ）	P.242
		エストック	F	8	306	214	153	92	5	80	6200	1240	購入（ノルゼン）敵（ギンナル（暴走））	P.262
		フラムベルグ	G	9	352	246	176	106	5	100	8060	1612	購入（ベルサス）	P.282
		イヤーソード	H	10	405	283	202	121	5	120	10415	2083	購入（モクラド村）	P.294
		フォルティソード	I	11	465	326	233	140	5	100	13365	2673	購入（バルカ·イベント後）敵（ミルハウスト）	P.362
ユニーク武器		エレキギター	A	5	50	200	120	150	5	140	–	765	イレギュラーのみ	–
		オブシディアン	B	6	217	101	146	78	5	60	–	765	宝箱（カレギア城）	P.216
		ネートスタンゲ	C	7	280	196	136	87	5	120	–	765	イレギュラーのみ	–
		アッシュバイター	D	8	315	221	155	191	5	80	–	765	イレギュラーのみ	–
		エクスヴェルン	E	9	334	174	108	108	5	100	–	765	宝箱（蒼の聖殿）	P.286
		バルスンク	F	10	302	360	183	105	5	160	–	765	サブイベント「モニカとスティーブ」	P.355
		ペイルドラグ	G	11	382	531	36	83	5	240	–	765	宝箱（ユリスの領域・下層）	P.346
		ソルチフェンディー	H	12	519	519	319	0	5	120	–	765	イレギュラーのみ	–
		ファルステヴェルン	I	13	609	426	264	161	5	100	–	765	イレギュラーのみ	–

Appearance 【装備画面】

エレキギター

バルスンク

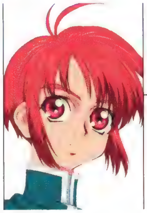
ペイルドラグ

ファルステヴェルン

アーマー Armor

見事なまでにバランス型。ほかのメンバーのユニーク防具は極端なパラメータのものが多いが、ヴェイグの防具はユニーク防具さえも大半がバランスがいい。

	画像	アイテム名	対応	ランク	斬撃	打撃	術撃	HP回復	強化	衝撃	購入価格	売却価格	主な入手手段	掲載
ベース防具		レザーアーマー	–	0	70	70	60	50	3	100	275	55	購入(スールズ)(初期装備)	P.134
		ブロンズアーマー	–	1	81	81	69	58	3	120	350	70	購入(ミナール)	P.146
		チェインアーマー	–	2	93	93	79	66	3	80	735	147	購入(ペトナジャンカ)	P.154
		スケールアーマー	–	3	106	106	91	76	3	100	960	192	購入(サニイタウン)	P.166
		アイアンアーマー	A	4	122	122	105	87	4	120	1250	250	購入(アニカマル)	P.180
		スチールアーマー	B	5	141	141	121	101	4	120	1615	323	購入(バビログラード)	P.194
		シルバーアーマー	C	6	162	162	139	116	4	100	2070	414	購入(ラジルダ)	P.228
		スターアーマー	D	7	186	186	160	133	4	100	2635	527	購入(ピピスタ)	P.242
		ミスリルアーマー	E	8	214	214	184	153	5	80	5535	1107	購入(ノルゼン)	P.262
		ルーンアーマー	F	9	246	246	211	176	5	100	7230	1446	購入(ベルサス)	P.282
		プラチナアーマー	G	10	283	283	243	202	5	120	9400	1880	購入(モクラド村)	P.294
		フォルティアーマー	H	11	326	326	279	233	5	100	12150	2430	購入(バルカ・イベント後)	P.362
ユニーク防具		ディアマンティクス	A	6	16	16	278	52	5	90	–	765	イレギュラーのみ	–
		ダシュターロ	B	7	156	214	155	137	5	130	–	765	ラジルダでグミを愛する男からもらう	P.228
		ブラーヴァス	C	8	203	203	181	176	5	65	–	765	宝箱(フェニアの聖殿)	P.248
		メンソアクルス	D	9	260	220	205	195	5	115	–	765	ノルゼンでガジュマからもらう	P.272
		ヴェストス	E	10	254	254	310	202	5	100	–	765	イレギュラーのみ	–
		バルディフェルト	F	11	461	461	16	4	5	150	–	765	イレギュラーのみ	–
		アトモスバルト	G	12	372	372	300	250	5	100	–	765	宝箱(サイグローグの館)	P.374
		グランディエル	H	13	444	444	300	200	5	120	–	765	イレギュラーのみ	–



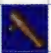
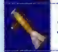
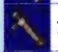
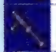
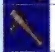
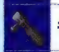
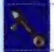
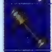
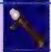
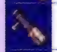
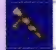
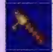
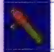
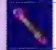
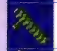
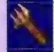
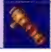
マオ

Mao

ベース武具では全体的な性能アップが望めるが、ユニーク武具はかなり偏ったパラメータを持つ。このクセの強い武具を装備する際は、宝石や護符で性能をフォローしたい。

トンファー Tonfa

導術の威力を上げるなら、もちろん術撃が高いものほどいい。宝箱から入手できる「アンカス」は、まさに理想的な性能だ。通常攻撃もほぼ術撃ダメージになる。

	画像	アイテム名	対応	ランク	斬撃	打撃	術撃	FG回復	強化	衝撃	購入価格	売却価格	主な入手手段	掲載
ベース武器		ウッドトンファー	–	0	32	80	70	40	3	80	360	72	購入（スールズ）（初期装備）	P.134
ベース武器		スパイカー	–	1	37	92	81	46	3	70	460	92	購入（ミナール）	P.146
ベース武器		アイアントンファー	–	2	42	106	93	53	3	90	590	118	購入（ペトナジャンカ）	P.154
ベース武器		エトゥーリア	A	3	49	122	106	61	3	80	1235	247	購入（サニイタウン）	P.166
ベース武器		スチールトンファー	B	4	56	140	122	70	4	90	1615	323	購入（アニカマル）	P.180
ベース武器		モルゲンシュテル	C	5	64	161	141	80	4	90	2100	420	購入（バビログラード）	P.194
ベース武器		シルバートンファー	D	6	74	185	162	93	4	70	2710	542	購入（ラジルダ）	P.228
ベース武器		ジャグナ	E	7	85	213	186	106	4	90	3480	696	購入（ピピスタ）	P.242
ベース武器		ミスリルトンファー	F	8	98	245	214	122	5	70	4425	885	購入（ノルゼン）	P.262
ベース武器		チェイロバー	G	9	113	281	246	141	5	90	9295	1859	購入（ベルサス）	P.282
ベース武器		プラチナトンファー	H	10	129	324	283	162	5	80	12150	2430	購入（モクラド村）	P.294
ベース武器		フォルティトンファー	I	11	149	372	326	186	5	80	15795	3159	購入（バルカ・イベント後）	P.362
ユニーク武器		リコーダー	A	5	32	127	111	116	5	40	–	765	イレギュラーのみ	–
ユニーク武器		クワンジャル	B	6	60	238	85	63	5	100	–	765	宝箱（カレギア城）	P.216
ユニーク武器		キュラーバ	C	7	221	201	132	113	5	50	–	765	宝箱（フェニアの聖殿）	P.248
ユニーク武器		ジブルット	D	8	93	234	227	117	5	80	–	765	イレギュラーのみ	–
ユニーク武器		ビシュア	E	9	97	296	209	241	5	90	–	765	イレギュラーのみ	–
ユニーク武器		アンカス	F	10	102	203	406	153	5	80	–	765	宝箱（獣王山）	P. 322
ユニーク武器		ナタール	G	11	380	380	216	166	5	120	–	765	イレギュラーのみ	–
ユニーク武器		ブランカージ	H	12	444	150	363	0	5	80	–	765	イレギュラーのみ	–
ユニーク武器		バファーダム	I	13	150	511	382	223	5	180	–	765	宝箱（サイグローグの館）	P.374

Appearance 【装備画面】

リコーダー

クワンジャル

アンカス

バファーダム

ジャケット Jacket

全体的に術撃防御力が高く、斬撃防御力が極端に低い。ここまで斬撃防御力が低いとダメージが斬撃扱いに集中してしまうので、強化と継承は必須だ。

区分	画像	アイテム名	対応	ランク	斬撃	打撃	術撃	HP回復	強化	衝撃	購入価格	売却価格	主な入手手段	掲載
ベース防具		キルトジャケット	–	0	30	70	80	50	3	70	375	75	購入（スールズ）（初期装備）	P.134
ベース防具		メッシュジャケット	–	1	35	81	92	58	3	70	490	98	購入（ミナール）	P.146
ベース防具		フェザージャケット	–	2	40	93	106	66	3	50	635	127	購入（ペトナジャンカ）	P.154
ベース防具		シルバージャケット	–	3	46	106	122	76	3	90	825	165	購入（サニイタウン）	P.166
ベース防具		ムーンジャケット	A	4	52	122	140	87	4	70	1055	211	購入（アニカマル）	P.180
ベース防具		ゴールドジャケット	B	5	60	141	161	101	4	90	1345	269	購入（バビログラード）	P.194
ベース防具		ミスティジャケット	C	6	69	162	185	116	4	50	2825	565	購入（ラジルダ）	P.228
ベース防具		クリスタルジャケット	D	7	80	186	213	133	4	70	3690	738	購入（ピピスタ）	P.242
ベース防具		ウィッチジャケット	F	8	92	214	245	153	5	50	4795	959	購入（ノルゼン）	P.262
ベース防具		スピリットジャケット	G	9	106	246	281	176	5	70	6200	1240	購入（ベルサス）	P.282
ベース防具		プリズムジャケット	H	10	121	283	324	202	5	90	7955	1591	購入（モクラド村）	P.294
ベース防具		フォルティジャケット	I	11	140	326	372	233	5	70	10125	2025	購入（バルカ·イベント後）	P.362
ユニーク防具		バルマディフェン	A	6	81	173	189	91	5	80	–	765	イレギュラーのみ	–
ユニーク防具		ブェーロステル	B	7	12	233	165	172	5	100	–	765	宝箱（フェニアの聖殿）	P.248
ユニーク防具		マルクリオーザ	C	8	14	19	472	41	5	70	–	765	サブイベント「オークション」	P.361
ユニーク防具		バイタルバーナ	D	9	172	172	274	181	5	90	–	765	宝箱（蒼の聖殿）	P.286
ユニーク防具		センチャグレ	F	10	42	42	256	333	5	70	–	765	イレギュラーのみ	–
ユニーク防具		ビグラートン	G	11	381	412	71	219	5	70	–	765	宝箱（ユリスの領域·下層）	P.346
ユニーク防具		リィーディアル	H	12	321	260	291	241	5	80	–	765	サブイベント「サルベージ」	P.365
ユニーク防具		ヴァルメガー	I	13	190	400	470	300	5	85	–	765	イレギュラーのみ	–

ユージーン Eugene

突出した斬撃攻撃力が魅力的なユージーン。ただし、防御力面では、本人のステータスと防具の両方の問題で、術撃防御力がかなり低い。ユニーク装備の必要度が高いキャラクターだ。

槍 Spear

メンバー中最強の斬撃攻撃力を誇る。斬撃防御力が極端に高いボス戦をのぞき、武器は斬撃の数値だけを比較して、高い方を装備しておけばOKだ。

	画像	アイテム名	対応	ランク	斬撃	打撃	術撃	FG回復	強化	衝撃	購入価格	売却価格	主な入手手段	掲載
ベース武器		スピアー	–	0	110	44	60	30	3	120	420	84	購入(スールズ)(初期装備)	P.134
ベース武器		ブレディット	–	1	127	51	69	35	3	120	545	109	購入(ミナール)	P.146
ベース武器		フルーリー	–	2	145	58	79	40	3	100	705	141	購入(ペトナジャンカ)	P.154
ベース武器		ヤンタオ	A	3	167	67	91	46	3	100	905	181	購入(サニイタウン)	P.166
ベース武器		ギサルメ	B	4	192	77	105	52	4	140	1150	230	購入(アニカマル)	P.180
ベース武器		ショヴスリ	C	5	221	88	121	60	4	120	2420	484	購入(バビログラード)	P.194
ベース武器		ハルベルト	D	6	254	102	139	69	4	140	3160	632	購入(ラジルダ)	P.228
ベース武器		スコーピオン	E	7	293	117	160	80	4	100	4110	822	購入(ピピスタ)	P.242
ベース武器		トライデント	F	8	336	135	184	92	5	120	5315	1063	購入(ノルゼン)	P.262
ベース武器		リュッセル	G	9	387	155	211	106	5	140	6820	1364	購入(ベルサス)	P.282
ベース武器		サイズ	H	10	445	178	243	121	5	100	8680	1736	購入(モクラド村)	P.294
ベース武器		フォルティスピアー	I	11	512	205	279	140	5	140	18225	3645	購入(バルカ・イベント後)	P.362
ユニーク武器		マイクロフォン	A	5	90	120	40	90	5	140	–	765	イレギュラーのみ	–
ユニーク武器		グングニル	B	6	240	231	153	76	5	100	–	765	宝箱(カレギア城)	P.216
ユニーク武器		ゲイボルグ	C	7	260	105	140	210	5	60	–	765	イレギュラーのみ	–
ユニーク武器		ヒュペリオン	D	8	350	350	115	70	5	140	–	765	宝箱(ネレグの塔)	P.266
ユニーク武器		デルトルーイ	E	9	411	121	0	100	5	80	–	765	モクラド村のおじいさんからもらう	P.294
ユニーク武器		ブリガトリーギ	F	10	178	445	92	184	5	160	–	765	イレギュラーのみ	–
ユニーク武器		ロンギヌス	G	11	570	163	231	168	5	120	–	765	宝箱(ユリスの領域・中層)	P.336
ユニーク武器		ディアボリック	H	12	550	347	327	0	5	200	–	765	イレギュラーのみ	–
ユニーク武器		ヴァルムブル	I	13	680	309	289	154	5	180	–	765	イレギュラーのみ	–

Appearance 【装備画面】

マイクロフォン

グングニル

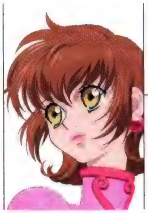
ロンギヌス

ヴァルムブル

メイル Mail

武器と同様に、斬撃防御力だけが極端に高く、ほかが低い。クセの強い防具が多いので、宝箱から入手できるバランス型の防具「アーキュイバス」はかなり重宝する。

	画像	アイテム名	対応	ランク	斬撃	打撃	術撃	HP回復	強化	衝撃	購入価格	売却価格	主な入手手段	掲載
ベース防具		レザーメイル	–	0	112	48	40	30	3	130	325	65	購入(スールズ)(初期装備)	P.134
ベース防具		ブロンズメイル	–	1	129	55	46	35	3	150	420	84	購入(ミナール)	P.146
ベース防具		チェインメイル	–	2	148	63	53	40	3	110	540	108	購入(ペトナジャンカ)	P.154
ベース防具		スケールメイル	–	3	170	73	61	46	3	130	685	137	購入(サニイタウン)	P.166
ベース防具		アイアンメイル	A	4	196	84	70	52	4	150	1440	288	購入(アニカマル)	P.180
ベース防具		スチールメイル	B	5	225	97	80	60	4	150	1880	376	購入(バビログラード)	P.194
ベース防具		シルバーメイル	C	6	259	111	93	69	4	130	2445	489	購入(ラジルダ)	P.228
ベース防具		スターメイル	D	7	298	128	106	80	4	130	3160	632	購入(ピピスタ)	P.242
ベース防具		ミスリルメイル	E	8	343	147	122	92	5	110	4060	812	購入(ノルゼン)	P.262
ベース防具		ルーンメイル	F	9	394	169	141	106	5	130	5165	1033	購入(ベルサス)	P.282
ベース防具		プラチナメイル	G	10	453	194	162	121	5	150	10845	2169	購入(モクラド村)	P.294
ベース防具		フォルティメイル	H	11	521	223	186	140	5	130	14175	2835	購入(バルカ・イベント後)	P.362
ユニーク防具		ピロクセーム	A	6	312	56	68	71	5	100	–	765	宝箱(イーフォンの聖殿)	P.236
ユニーク防具		サフィーロ	B	7	128	298	106	81	5	120	–	765	ラジルダ港で少年からもらう	P.226
ユニーク防具		アーキュイバス	C	8	255	255	112	102	5	120	–	765	宝箱(ウォンティガの聖殿)	P.274
ユニーク防具		ラズリート	D	9	32	12	10	255	5	125	–	765	イレギュラーのみ	–
ユニーク防具		マクシミリアン	E	10	203	123	306	112	5	130	–	765	宝箱(獣王山)	P.322
ユニーク防具		フースガンプ	F	11	444	444	180	12	5	130	–	765	イレギュラーのみ	–
ユニーク防具		フレイタニエル	G	12	567	331	191	150	5	135	–	765	宝箱(サイグローグの館)	P.374
ユニーク防具		ヴィトログラム	H	13	600	300	230	180	5	150	–	765	イレギュラーのみ	–



アニー

Annie

あまり攻撃に参加せず、盾役になることもないアニーにとって、大事なパラメータはHP回復とFG回復だ。防御力もあるに越したことはないが、まずはこの2つを重視して装備を選ぼう。

杖 Staff

主に打撃が強いのが特徴。意外にも、アニーの武器はかなり優秀な性能を誇る。陣術の使用がメインとなるので、FG回復に注目して高いものを装備するといい。

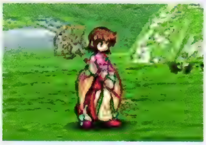
分類	画像	アイテム名	対応	ランク	斬撃	打撃	術撃	FG回復	強化	衝撃	購入価格	売却価格	主な入手手段	掲載
ベース武器		ロッド	–	1	120	150	75	41	3	140	505	101	購入(ミナール)(初期装備)	P.146
ベース武器		セプター	–	2	138	173	86	47	3	140	645	129	購入(ペトナジャンカ)	P.154
ベース武器		フェイスタッフ	A	3	159	198	99	54	3	170	825	165	購入(サニイタウン)	P.166
ベース武器		ソウルセプター	B	4	183	228	114	62	4	110	1730	346	購入(アニカマル)	P.180
ベース武器		ホーンロッド	C	5	210	262	131	72	4	140	2260	452	購入(バビログラード)	P.194
ベース武器		リリックセプター	D	6	241	302	151	82	4	170	2935	587	購入(ラジルダ)	P.228
ベース武器		ホーリィスタッフ	E	7	278	347	173	95	4	140	3795	759	購入(ピピスタ)	P.242
ベース武器		ムーンセプター	F	8	319	399	200	109	5	110	4870	974	購入(ノルゼン)	P.262
ベース武器		シャイニングロッド	G	9	367	459	229	125	5	170	6200	1240	購入(ベルサス)	P.282
ベース武器		グランドセプター	H	10	422	528	264	144	5	140	13015	2603	購入(モクラド村)	P.294
ベース武器		フォルティスタッフ	I	11	485	607	303	166	5	140	17010	3402	購入(バルカ·イベント後)	P.362
ユニーク武器		三味線	A	5	80	120	200	109	5	50	–	765	イレギュラーのみ	–
ユニーク武器		アンダリューサイト	B	6	206	271	116	91	5	140	–	765	サブイベント「ハックのお礼」	P.360
ユニーク武器		ジストロシーズ	C	7	281	243	123	101	5	110	–	765	イレギュラーのみ	–
ユニーク武器		アンナール	D	8	213	421	198	76	5	70	–	765	宝箱(ウォンティガの聖殿)	P.274
ユニーク武器		ゲイリュイオン	E	9	297	375	243	71	5	140	–	765	サブイベント「宝石コレクターの婦人」	P.364
ユニーク武器		グリーザル	F	10	36	537	184	91	5	200	–	765	イレギュラーのみ	–
ユニーク武器		デュオニクス	G	11	341	254	328	178	5	90	–	765	イレギュラーのみ	–
ユニーク武器		ティファレート	H	12	693	302	367	0	5	170	–	765	イレギュラーのみ	–
ユニーク武器		ベルナテッタ	I	13	500	727	420	240	5	140	–	765	宝箱(サイグローグの館)	P.374

Appearance 【装備画面】

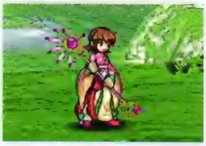
三味線

ジストロシーズ

デュオニクス



ベルナテッタ



クローク Cloak

これといった弱点のない、防御力のバランスがいい防具が並ぶ。ユニーク防具はさすがに個性的だが、斬撃・打撃の防御力は均等なものがほとんどだ。

	画像	アイテム名	対応	ランク	斬撃	打撃	術撃	HP回復	強化	衝撃	購入価格	売却価格	主な入手手段	掲載
ベース防具		メッシュクローク	–	1	57	57	57	53	3	90	455	91	購入(ミナール)(初期装備)	P.146
		フェザークローク	–	2	66	66	66	61	3	70	590	118	購入(ペトナジャンカ)	P.154
		シルバークローク	–	3	75	75	75	70	3	110	755	151	購入(サニイタウン)	P.166
		ムーンクローク	A	4	87	87	87	81	4	90	960	192	購入(アニカマル)	P.180
		ゴールドクローク	B	5	100	100	100	93	4	110	2015	403	購入(バビログラード)	P.194
		ミスティクローク	C	6	115	115	115	107	4	70	2635	527	購入(ラジルダ)	P.228
		クリスタルクローク	D	7	132	132	132	123	4	90	3425	685	購入(ピピスタ)	P.242
		ウイッチクローク	E	8	152	152	152	141	5	70	4425	885	購入(ノルゼン)	P.262
		スピリットクローク	F	9	174	174	174	162	5	90	5680	1136	購入(ベルサス)	P.282
		プリズムクローク	G	10	201	201	201	186	5	110	7230	1446	購入(モクラド村)	P.294
		フォルティクローク	H	11	231	231	231	214	5	90	15185	3037	購入(バルカ・イベント後)	P.362
ユニーク防具		チャルミール	A	6	98	98	133	112	5	90	–	765	イレギュラーのみ	–
		ウェディングドレス	B	7	90	90	170	140	5	100	–	765	サブイベント「武器強化がマイブーム？」	P.363
		サニーレイン	C	8	123	182	141	152	5	85	–	765	宝箱(ネレグの塔)	P.266
		ヴィジアーヌ	D	9	262	262	12	6	5	110	–	765	イレギュラーのみ	–
		ベールイール	E	10	12	12	18	333	5	90	–	765	宝箱(ギリオーヌの聖殿)	P.298
		エンダール	F	11	293	293	112	112	5	120	–	765	宝箱(ユリスの領域・中層)	P.336
		ブレバンディ	G	12	124	124	262	302	5	90	–	765	サブイベント「サルベージ」	P.365
		エクサール	H	13	300	300	300	270	5	75	–	765	イレギュラーのみ	–

ティトレイ

Tytree

スピーディな攻撃がウリだけに、前衛キャラクターのわりには防御力が低め。一方、本人の能力と装備品の合計打撃攻撃力はピカイチなので、打撃に弱い敵には無類の強さを発揮する。

グローブ Glove

斬撃と打撃のパラメータの差が非常に大きいが、基本的には打撃が強い武器を装備しておけばOK。ただし、射撃系の特技を多用するなら斬撃攻撃力も重視しよう。

	画像	アイテム名	対応	ランク	斬撃	打撃	術撃	FG回復	強化	衝撃	購入価格	売却価格	主な入手手段	掲載
ベース武器		レザーアームズ	−	2	30	99	40	85	3	70	765	153	購入(ペトナジャンカ)(初期装備)	P.154
ベース武器		サイティ	A	3	34	114	46	98	3	55	990	198	購入(サニイタウン)	P.166
ベース武器		アイアンアームズ	B	4	39	131	53	112	4	85	1270	254	購入(アニカマル)	P.180
ベース武器		ブランディッシュ	C	5	45	151	61	129	4	70	1615	323	購入(バビログラード)	P.194
ベース武器		スチールアームズ	D	6	52	173	70	149	4	85	3390	678	購入(ラジルダ)	P.228
ベース武器		バグナウ	E	7	60	199	80	171	4	70	4425	885	購入(ピピスタ)	P.242
ベース武器		シルバーアームズ	F	8	69	229	93	197	5	70	5755	1151	購入(ノルゼン)	P.262
ベース武器		ウルゴ	G	9	79	263	106	226	5	85	7440	1488	購入(ベルサス)	P.282
ベース武器		ミスリルアームズ	H	10	91	303	122	260	5	55	9545	1909	購入(モクラド村)	P.294
ベース武器		フォルティアームズ	I	11	104	348	141	299	5	70	12150	2430	購入(バルカ・イベント後)	P.362
ユニーク武器		すず	A	5	21	115	43	134	5	40	−	765	イレギュラーのみ	−
ユニーク武器		シンガータ	B	6	54	181	47	78	5	140	−	765	宝箱(イーフォンの聖殿)	P.236
ユニーク武器		ユワンヤン	C	7	203	210	74	163	5	85	−	765	キョグエン近郊の小屋でもらえる	P.260
ユニーク武器		チェンクンチェ	D	8	241	73	78	201	5	45	−	765	宝箱(ネレグの塔)	P.266
ユニーク武器		ディストランゲ	E	9	241	241	75	209	5	70	−	765	サブイベント「宝石コレクターの婦人」	P.364
ユニーク武器		エクリプソン	F	10	297	89	121	185	5	70	−	765	イレギュラーのみ	−
ユニーク武器		バーティロンギ	G	11	140	465	83	274	5	120	−	765	イレギュラーのみ	−
ユニーク武器		アンスワーク	H	12	378	378	184	0	5	100	−	765	イレギュラーのみ	−
ユニーク武器		ツウェイセル	I	13	471	117	169	317	5	55	−	765	イレギュラーのみ	−

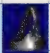
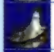
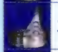
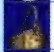
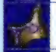
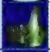
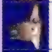
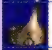
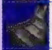
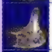
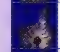
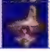
Secret Effect!

属性攻撃は攻撃時のエフェクトも変化する

ティトレイは装備を替えてもグラフィックに反映されないので、代わりにちょっとした情報を。武器に火や風の属性をつけると、ダメージが赤や緑で表示されるが、実は攻撃エフェクトそのものにも属性に対応した色がつくのだ。ティトレイならパンチやスライディングの色が変化するので、気がつかなかった人は画面で要チェック！

プレート Plate

全体的に防御力が低めだが、HP回復力が大きいのは魅力的。アニーが入らないパーティ構成なら、ティトレイの防具をHP回復力重視で選ぶのも手だ。

	画像	アイテム名	対応	ランク	斬撃	打撃	術撃	HP回復	強化	衝撃	購入価格	売却価格	主な入手手段	掲載
ベース防具		チェインプレート	–	2	48	111	75	61	3	65	490	98	購入(ベトナジャンカ)(初期装備)	P.154
ベース防具		スケールプレート	–	3	55	128	86	70	3	85	1030	206	購入(サニイタウン)	P.166
ベース防具		アイアンプレート	A	4	63	147	99	81	4	105	1345	269	購入(アニカマル)	P.180
ベース防具		スチールプレート	B	5	73	169	114	93	4	105	1750	350	購入(バビログラード)	P.194
ベース防具		シルバープレート	C	6	84	194	131	107	4	85	2260	452	購入(ラジルダ)	P.228
ベース防具		スタープレート	D	7	97	223	151	123	4	85	2900	580	購入(ピピスタ)	P.242
ベース防具		ミスリルプレート	E	8	111	257	173	141	5	65	3690	738	購入(ノルゼン)	P.262
ベース防具		ルーンプレート	F	9	128	295	200	162	5	85	7750	1550	購入(ベルサス)	P.282
ベース防具		プラチナプレート	G	10	147	340	229	187	5	105	10125	2025	購入(モクラド村)	P.294
ベース防具		フォルティプレート	H	11	169	390	264	215	5	85	13160	2632	購入(バルカ·イベント後)	P.362
ユニーク防具		ナッシェビルド	A	6	16	32	16	161	5	85	–	765	宝箱(登山洞)	P.188
ユニーク防具		ボルレックス	B	7	231	13	121	123	5	95	–	765	イレギュラーのみ	–
ユニーク防具		クリスプレイス	C	8	48	128	203	193	5	90	–	765	サブイベント「オークション」	P.361
ユニーク防具		ディスペレート	D	9	202	223	216	142	5	115	–	765	イレギュラーのみ	–
ユニーク防具		バウルスタング	E	10	89	197	329	178	5	100	–	765	宝箱(ギリオーヌの聖殿)	P.298
ユニーク防具		アラキラース	F	11	356	356	91	211	5	115	–	765	宝箱(ユリスの領域·下層)	P.346
ユニーク防具		ソレーディア	G	12	333	422	262	223	5	115	–	765	サブイベント「サルベージ」	P.365
ユニーク防具		ジャスティン	H	13	340	560	340	95	5	110	–	765	イレギュラーのみ	–

ヒルダ Hilda

通常攻撃が遅いうえに力がないため、通常攻撃の威力を気にしても意味は薄い。そんなヒルダだけに、ごく一部のユニーク武具以外は攻撃力も防御力も術撃に偏ったものばかりだ。

カード Card

一見斬撃攻撃力の高さが気になるが、まず2ヒットすらしないヒルダには無用の長物。導術の威力を上げるために、「必要なのは術撃」と割り切って武器を選ぼう。

	画像	アイテム名	対応	ランク	斬撃	打撃	術撃	FG回復	強化	衝撃	購入価格	売却価格	主な入手手段	掲載
ベース武器		カード	−	3	106	32	122	85	3	50	1150	230	購入(サニイタウン)(初期装備)	P.166
ベース武器		ソウルカード	A※	4	122	37	140	98	4	60	1500	300	購入(アニカマル)敵(ミリッツァ)	P.180
ベース武器		スターカード	B	5	140	42	161	112	4	50	1935	387	購入(バビログラード)	P.194
ベース武器		リリックカード	C	6	161	48	186	129	4	40	2485	497	購入(ラジルダ)	P.228
ベース武器		ホーリィカード	D	7	185	56	213	149	4	50	3160	632	購入(ピピスタ)	P.242
ベース武器		シルバーカード	E	8	213	64	245	171	5	60	6640	1328	購入(ノルゼン)	P.262
ベース武器		ムーンカード	F	9	245	74	282	197	5	50	8680	1736	購入(ベルサス)	P.282
ベース武器		シャイニングカード	G	10	282	85	325	226	5	40	11280	2256	購入(モクラド村)	P.294
ベース武器		フォルティカード	H	11	324	97	373	260	5	50	14580	2916	購入(バルカ·イベント後)	P.362
ユニーク武器		ブルースハープ	A※	5	39	130	112	119	5	100	−	765	イレギュラーのみ	−
ユニーク武器		グロウイン	A※	6	152	46	131	130	5	40	−	765	イレギュラーのみ	−
ユニーク武器		セイロスタ	B	7	178	53	206	134	5	50	−	765	キョグエン近郊の小屋でもらえる	P.260
ユニーク武器		ファーゼルナー	C	8	62	207	163	117	5	90	−	765	イレギュラーのみ	−
ユニーク武器		ハインデルタ	D	9	233	70	223	204	5	50	−	765	モクラド村で拾える	P.294
ユニーク武器		ヴィスコンティ	E	10	85	282	274	189	5	50	−	765	宝箱(ギリオーヌの聖殿)	P.298
ユニーク武器		セイクレッド	F	11	465	140	198	180	5	60	−	765	宝箱(ユリスの領域·中層)	P.336
ユニーク武器		デルケルティ	G	12	313	94	504	0	5	75	−	765	イレギュラーのみ	−
ユニーク武器		アインダール	H	13	430	129	469	321	5	50	−	765	イレギュラーのみ	−

※ソウルカードのイレギュラー「形状変化」は、ランダムでブルースハープとグロウインのどちらかになる。

Appearance 【装備画面】

ブルースハープ

グロウィン

ハインデルタ

アインダール

ローブ Robe

斬撃と術撃に対する防御力は意外と高い。その反面、打撃防御力が低く、ユニーク防具でも上げにくい。そのため、強化するときは打撃防御力メインにすること。

	画像	アイテム名	対応	ランク	斬撃	打撃	術撃	HP回復	強化	衝撃	購入価格	売却価格	主な入手手段	掲載
ベース防具		シルバーローブ	–	3	164	63	106	43	3	100	890	178	購入(サニイタウン)(初期装備)	P.166
		ムーンローブ	A	4	189	72	122	49	4	80	1150	230	購入(アニカマル)	P.180
		ゴールドローブ	B	5	217	83	140	57	4	100	1480	296	購入(バビログラード)	P.194
		ミスティローブ	C	6	249	96	161	65	4	60	1880	376	購入(ラジルダ)	P.228
		クリスタルローブ	D	7	287	110	185	75	4	80	3955	791	購入(ピピスタ)	P.242
		ウイッチローブ	E	8	330	127	213	86	5	60	5165	1033	購入(ノルゼン)	P.262
		スピリットローブ	F	9	379	146	245	99	5	80	6715	1343	購入(ベルサス)	P.282
		プリズムローブ	G	10	436	168	282	114	5	100	8680	1736	購入(モクラド村)	P.294
		フォルティローブ	H	11	502	193	324	132	5	80	11135	2227	購入(バルカ・イベント後)	P.362
ユニーク防具		ファイナクロス	A	6	161	161	161	65	5	80	–	765	宝箱(イーフォンの聖殿)	P.236
		リフレール	B	7	114	278	194	71	5	80	–	765	サブイベント「武器強化がマイブーム?」	P.363
		ラナウンシー	C	8	18	12	311	164	5	60	–	765	イレギュラーのみ	–
		スペルエイム	D	9	399	252	114	73	5	95	–	765	モクラド村で拾える	P.294
		ファウルフェザー	E	10	279	379	108	119	5	65	–	765	イレギュラーのみ	–
		ハルモニア	F	11	262	123	199	232	5	80	–	765	イレギュラーのみ	–
		ディメーテル	G	12	64	42	555	6	5	80	–	765	イレギュラーのみ	–
		シーリコート	H	13	590	290	390	180	5	80	–	765	イレギュラーのみ	–

宝石

Jewels

武具の効果をより強調したり、武具ではアップしない能力を伸ばせるのが宝石の魅力。合成でしか手に入らない宝石も多いので、ほしい宝石は早期から合成を繰り返してランクを上げておこう。

宝石一覧

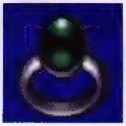
宝石は全部で108種類。名前の前半が効果の種類、後半が宝石のランクを表している。店で購入できる宝石は合成でも活躍するので、特に入手方法は要チェックだ。

名前(種類)	名前(ランク)	効果	購入価格	売却価格	上位変化	主な入手手段	掲載
フィート	パール	斬撃攻撃力+10	775	155	ピヨハン	購入(サニイタウン)、敵(ソードソルジャー)	P.166
	オニキス	斬撃攻撃力+15	1705	310		購入(ピピスタ)、敵(アイスケレット)	P.242
	トパーズ	斬撃攻撃力+20	3751	620		購入(ノルゼン)、宝箱(蒼の聖殿)	P.262
	エメラルド	斬撃攻撃力+25	8252	1240		購入(バルカ・イベント後)	−
	サファイア	斬撃攻撃力+30	−	2480		敵(ライゾム)	P.405
	ダイアモンド	斬撃攻撃力+35	−	4960		合成のみ	−
マッスル	パール	打撃攻撃力+10	765	153	ミスティ	購入(サニイタウン)、敵(ヴェスパ)	P.166
	オニキス	打撃攻撃力+15	1683	306		購入(ピピスタ)、敵(バルー)	P.242
	トパーズ	打撃攻撃力+20	3702	612		購入(ベルサス)、敵(ヴァピルス)	P.282
	エメラルド	打撃攻撃力+25	−	1224		宝箱(獣王山)	P.322
	サファイア	打撃攻撃力+30	−	2448		合成のみ	−
	ダイアモンド	打撃攻撃力+35	−	4896		合成のみ	−
シールド	パール	斬撃防御力+10	760	152	チャージ	購入(サニイタウン)、敵(ブレイドソルジャー)	P.166
	オニキス	斬撃防御力+15	1672	304		購入(バルカ)、敵(ラディーキャベル)	P.202
	トパーズ	斬撃防御力+20	−	608		敵(エラクティ)、敵(アクラナッツォ)	P.402
	エメラルド	斬撃防御力+25	8091	1216		購入(モクラド村)、敵(パウミー)	P.294
	サファイア	斬撃防御力+30	−	2432		合成のみ	−
	ダイアモンド	斬撃防御力+35	−	4864		合成のみ	−
プロテクト	パール	打撃防御力+10	755	151	リカバー	購入(サニイタウン)、敵(レグタイト)	P.166
	オニキス	打撃防御力+15	1661	302		購入(ラジルダ)、敵(フィズシェルド)	P.228
	トパーズ	打撃防御力+20	3654	604		購入(ベルサス)、敵(レンメデュズ)	P.282
	エメラルド	打撃防御力+25	−	1208		宝箱(ユリスの領域・中層)	P.336
	サファイア	打撃防御力+30	−	2416		合成のみ	−
	ダイアモンド	打撃防御力+35	−	4832		合成のみ	−
マインド	パール	術攻撃力+10	785	157	マイティ	購入(アニカマル)、敵(ニグシェイド)	P.180
	オニキス	術攻撃力+15	1727	314		購入(ラジルダ)	P.228
	トパーズ	術攻撃力+20	−	628		敵(グライズブラー)	P.400
	エメラルド	術攻撃力+25	8357	1256		購入(モクラド村)、敵(アルケプター)	P.294
	サファイア	術攻撃力+30	−	2512		合成のみ	−
	ダイアモンド	術攻撃力+35	−	5024		合成のみ	−
レジスト	パール	術防御力+10	780	156	ブレイク	購入(アニカマル)、敵(クォーツォルブ)	P.180
	オニキス	術防御力+15	1716	312		購入(ピピスタ)、敵(ルビナスマテル)	P.242
	トパーズ	術防御力+20	3775	624		購入(ベルサス)、敵(トルドアイビー)	P.282
	エメラルド	術防御力+25	−	1248		敵(デリスト)	P.406
	サファイア	術防御力+30	−	2496		合成のみ	−
	ダイアモンド	術防御力+35	−	4992		合成のみ	−
ヒール	パール	HP回復力+6	825	165	メンタル	購入(アニカマル)、敵(スピアソルジャー)	P.180
	オニキス	HP回復力+9	1815	330		購入(ピピスタ)	P.242
	トパーズ	HP回復力+12	3993	660		購入(ノルゼン)	P.262
	エメラルド	HP回復力+15	8784	1320		購入(バルカ・イベント後)	−
	サファイア	HP回復力+18	−	2640		合成のみ	−
	ダイアモンド	HP回復力+21	−	5280		合成のみ	−
フォルス	パール	FG回復力+6	835	167	メディカル	購入(アニカマル)、敵(モルターブ)	P.180
	オニキス	FG回復力+9	1837	334		購入(ピピスタ)	P.242
	トパーズ	FG回復力+12	4041	668		購入(ノルゼン)、敵(グレイファー)	P.262
	エメラルド	FG回復力+15	8890	1336		購入(バルカ・イベント後)、宝箱(獣王山)	P.322
	サファイア	FG回復力+18	−	2672		合成のみ	−
	ダイアモンド	FG回復力+21	−	5344		合成のみ	−
ライフ	パール	最大HP+100	855	171	ネイチャー	購入(アニカマル)、敵(ノクトファルク)	P.180
	オニキス	最大HP+150	1881	342		購入(ラジルダ)	P.228
	トパーズ	最大HP+200	4138	684		購入(ベルサス)、敵(リーピンペン)	P.282
	エメラルド	最大HP+250	9103	1368		購入(モクラド村)、宝箱(登山洞)	P.294
	サファイア	最大HP+300	−	2736		合成のみ	−
	ダイアモンド	最大HP+350	−	5472		サブイベント「オークション」	P.361

Jewel Graphics 【宝石画像】

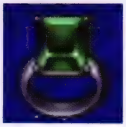
パール

オニキス

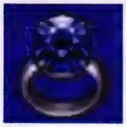


トパーズ

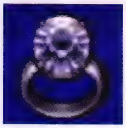
エメラルド



サファイア



ダイアモンド



名前(種類)	名前(ランク)	効果	購入価格	売却価格	上位変化	主な入手手段	掲載
ネイチャー	パール	通常攻撃によるFG回復量+4	—	190	ライフ	合成のみ	—
	オニキス	通常攻撃によるFG回復量+6	2090	380		購入(バルカ)、敵(シンアラーネオ)	P.202
	トパーズ	通常攻撃によるFG回復量+8	4598	760		購入(ノルゼン)、敵(ゲオルギアス)	P.262
	エメラルド	通常攻撃によるFG回復量+10	—	1520		合成のみ	—
	サファイア	通常攻撃によるFG回復量+12	—	3040		敵(ゲオルギアス(完全体))	P.408
	ダイアモンド	通常攻撃によるFG回復量+14	—	6080		合成のみ	—
メディカル	パール	敵撃破時のHP回復量+2	875	175	フォルス	購入(バビログラード)、敵(グランバスク)	P.194
	オニキス	敵撃破時のHP回復量+3	1925	350		購入(ラジルダ)、敵(マスナップ)	P.228
	トパーズ	敵撃破時のHP回復量+4	4235	700		購入(ベルサス)	P.282
	エメラルド	敵撃破時のHP回復量+5	—	1400		合成のみ	—
	サファイア	敵撃破時のHP回復量+6	—	2800		合成のみ	—
	ダイアモンド	敵撃破時のHP回復量+7	—	5600		合成のみ	—
メンタル	パール	敵撃破時のFG回復量+2	850	170	ヒール	購入(バビログラード)	P.194
	オニキス	敵撃破時のFG回復量+3	1870	340		購入(ラジルダ)	P.228
	トパーズ	敵撃破時のFG回復量+4	—	680		敵(スースー)、宝箱(ネレグの塔)	P.401
	エメラルド	敵撃破時のFG回復量+5	9050	1360		購入(モクラド村)	P.294
	サファイア	敵撃破時のFG回復量+6	—	2720		合成のみ	—
	ダイアモンド	敵撃破時のFG回復量+7	—	5440		合成のみ	—
ブレイク	パール	敵防御時RG−2	—	177	レジスト	敵(ランスナイト)	P.393
	オニキス	敵防御時RG−3	1947	354		購入(バルカ)	P.202
	トパーズ	敵防御時RG−4	4283	708		購入(キョグエン)、敵(ライゾム)	P.256
	エメラルド	敵防御時RG−5	9422	1416		購入(モクラド村)	P.294
	サファイア	敵防御時RG−6	—	2832		宝箱(ユリスの領域・下層)	P.346
	ダイアモンド	敵防御時RG−7	—	5664		合成のみ	—
マイティ	パール	上昇効果継続時間+3	900	180	マインド	購入(バビログラード)	P.194
	オニキス	上昇効果継続時間+4	—	360		敵(アルバスト)、宝箱(バルカ地下通路)	P.398
	トパーズ	上昇効果継続時間+6	4356	720		購入(キョグエン)	P.256
	エメラルド	上昇効果継続時間+7	9583	1440		購入(バルカ・イベント後)	P.362
	サファイア	上昇効果継続時間+9	—	2880		合成のみ	—
	ダイアモンド	上昇効果継続時間+10	—	5760		合成のみ	—
リカバー	パール	減少効果継続時間−3	925	185	プロテクト	購入(バビログラード)	P.194
	オニキス	減少効果継続時間−4	—	370		敵(ガレブティック)、敵(バングルー)	P.399
	トパーズ	減少効果継続時間−6	4477	740		購入(キョグエン)	P.256
	エメラルド	減少効果継続時間−7	9849	1480		購入(モクラド村)、宝箱(ユリスの領域・上層)	P.294
	サファイア	減少効果継続時間−9	—	2960		合成のみ	—
	ダイアモンド	減少効果継続時間−10	—	5920		合成のみ	—
チャージ	パール	チャージ速度+2	880	176	シールド	購入(バビログラード)、敵(リブガロ)	P.194
	オニキス	チャージ速度+3	—	352		敵(ライブフラクト)、敵(ブラキロッパー)	P.396
	トパーズ	チャージ速度+4	4259	704		購入(キョグエン)	P.256
	エメラルド	チャージ速度+5	9369	1408		購入(バルカ・イベント後)	P.362
	サファイア	チャージ速度+6	—	2816		合成のみ	—
	ダイアモンド	チャージ速度+7	—	5632		合成のみ	—
ミスティ	パール	詠唱時間−6	—	200	マッスル	合成のみ	—
	オニキス	詠唱時間−9	2200	400		購入(首都バルカ)、敵(ボルード)	P.202
	トパーズ	詠唱時間−12	4840	800		購入(ノルゼン)、敵(バルブエッジ)	P.262
	エメラルド	詠唱時間−15	10648	1600		購入(バルカ・イベント後)、敵(ジルバ)	P.362
	サファイア	詠唱時間−18	—	3200		合成のみ	—
	ダイアモンド	詠唱時間−21	—	6400		合成のみ	—
ピヨハン	パール	気絶時間−2	—	183	フィート	敵(スピアナイト)	P.392
	オニキス	気絶時間−3	2013	366		購入(バルカ)	P.202
	トパーズ	気絶時間−4	4428	732		購入(キョグエン)、敵(スワップリオ)	P.256
	エメラルド	気絶時間−5	9741	1464		購入(モクラド村)、宝箱(ユリスの領域・中層)	P.294
	サファイア	気絶時間−6	—	2928		合成のみ	—
	ダイアモンド	気絶時間−7	—	5856		合成のみ	—

アイテム／宝石

宝石合成法

完成する宝石は、ランクにまったく関係なく、種類の組み合わせと選択の順番だけで決まっている。この合成表さえあれば、ほしい宝石を狙って作れるのだ。

1つ目に選択した宝石 ＼ 2つ目に選択した宝石	フィート*2	マッスル	シールド*1	プロテクト	マインド*1	レジスト	ヒール*2	フォルス*2	ライフ*1
フィート*2	マッスル	シールド	プロテクト	マインド	レジスト	ヒール	フォルス	ライフ	ネイチャー
マッスル	シールド	プロテクト	マインド	レジスト	ヒール	フォルス	ライフ	ネイチャー	メディカル
シールド*1	プロテクト	マインド	レジスト	ヒール	フォルス	ライフ	ネイチャー	メディカル	メンタル
プロテクト	マインド	レジスト	ヒール	フォルス	ライフ	ネイチャー	メディカル	メンタル	ブレイク
マインド*1	レジスト	ヒール	フォルス	ライフ	ネイチャー	メディカル	メンタル	ブレイク	マイティ
レジスト	ヒール	フォルス	ライフ	ネイチャー	メディカル	メンタル	ブレイク	マイティ	リカバー
ヒール*2	フォルス	ライフ	ネイチャー	メディカル	メンタル	ブレイク	マイティ	リカバー	チャージ
フォルス*2	ライフ	ネイチャー	メディカル	メンタル	ブレイク	マイティ	リカバー	チャージ	ミスティ
ライフ*1	ネイチャー	メディカル	メンタル	ブレイク	マイティ	リカバー	チャージ	ミスティ	ピヨハン
ネイチャー	メディカル	メンタル	ブレイク	マイティ	リカバー	チャージ	ミスティ	ピヨハン	ネイチャー
メディカル	メンタル	ブレイク	マイティ	リカバー	チャージ	ミスティ	ピヨハン	メディカル	フィート
メンタル*1	ブレイク	マイティ	リカバー	チャージ	ミスティ	ピヨハン	メンタル	フィート	マッスル
ブレイク*1	マイティ	リカバー	チャージ	ミスティ	ピヨハン	ブレイク	フィート	マッスル	シールド
マイティ*2	リカバー	チャージ	ミスティ	ピヨハン	マイティ	フィート	マッスル	シールド	プロテクト
リカバー*1	チャージ	ミスティ	ピヨハン	リカバー	フィート	マッスル	シールド	プロテクト	マインド
チャージ*2	ミスティ	ピヨハン	チャージ	フィート	マッスル	シールド	プロテクト	マインド	レジスト
ミスティ*2	ピヨハン	ミスティ	フィート	マッスル	シールド	プロテクト	マインド	レジスト	ヒール
ピヨハン*1	ピヨハン	フィート	マッスル	シールド	プロテクト	マインド	レジスト	ヒール	フォルス

1つ目に選択した宝石 ＼ 2つ目に選択した宝石	ネイチャー	メディカル	メンタル*1	ブレイク*1	マイティ*2	リカバー*1	チャージ*2	ミスティ*2	ピヨハン*1
フィート*2	メディカル	メンタル	ブレイク	マイティ	リカバー	チャージ	ミスティ	ピヨハン	フィート
マッスル	メンタル	ブレイク	マイティ	リカバー	チャージ	ミスティ	ピヨハン	マッスル	フィート
シールド*1	ブレイク	マイティ	リカバー	チャージ	ミスティ	ピヨハン	シールド	フィート	マッスル
プロテクト	マイティ	リカバー	チャージ	ミスティ	ピヨハン	プロテクト	フィート	マッスル	シールド
マインド*1	リカバー	チャージ	ミスティ	ピヨハン	マインド	フィート	マッスル	シールド	プロテクト
レジスト	チャージ	ミスティ	ピヨハン	レジスト	フィート	マッスル	シールド	プロテクト	マインド
ヒール*2	ミスティ	ピヨハン	ヒール	フィート	マッスル	シールド	プロテクト	マインド	レジスト
フォルス*2	ピヨハン	フォルス	フィート	マッスル	シールド	プロテクト	マインド	レジスト	ヒール
ライフ*1	ライフ	フィート	マッスル	シールド	プロテクト	マインド	レジスト	ヒール	フォルス
ネイチャー	フィート	マッスル	シールド	プロテクト	マインド	レジスト	ヒール	フォルス	ライフ
メディカル	マッスル	シールド	プロテクト	マインド	レジスト	ヒール	フォルス	ライフ	ネイチャー
メンタル*1	シールド	プロテクト	マインド	レジスト	ヒール	フォルス	ライフ	ネイチャー	メディカル
ブレイク*1	プロテクト	マインド	レジスト	ヒール	フォルス	ライフ	ネイチャー	メディカル	メンタル
マイティ*2	マインド	レジスト	ヒール	フォルス	ライフ	ネイチャー	メディカル	メンタル	ブレイク
リカバー*1	レジスト	ヒール	フォルス	ライフ	ネイチャー	メディカル	メンタル	ブレイク	マイティ
チャージ*2	ヒール	フォルス	ライフ	ネイチャー	メディカル	メンタル	ブレイク	マイティ	リカバー
ミスティ*2	フォルス	ライフ	ネイチャー	メディカル	メンタル	ブレイク	マイティ	リカバー	チャージ
ピヨハン*1	ライフ	ネイチャー	メディカル	メンタル	ブレイク	マイティ	リカバー	チャージ	ミスティ

※1　モクラド村の装飾屋で購入できるエメラルド　※2　バルカ･イベント後の装飾屋で購入できるエメラルド
■…宝石のランクが上がる組み合わせ　■…購入できないエメラルドになる組み合わせ

Technique!

宝石を使ってキャラクターの攻撃属性を変えるワザ

P.047で解説したように、攻撃ダメージは斬撃･打撃･術撃のうち、もっとも大きいダメージのみが実際の攻撃になる。つまり、斬撃･打撃･術撃の数値が近い武器を持っているときは、宝石によるパラメータ調整で攻撃タイプの変更が可能だ。たとえば、ユージーンの武器「グングニル」は斬撃が240で打撃が231だが、もし敵の斬撃と打撃の防御が同じ場合、マッスルパールを装備すれば打撃で、はずすと斬撃で攻撃できる。……もっとも、もともと一番威力が大きい属性で攻撃する仕組みなので、わざわざタイプを変える意味はほとんどない。いちばん強いタイプを強化する方がダメージの底上げになるため、宝石をダメージアップで選ぶなら長所を伸ばすものを装備しよう。

厳選ダイアモンドルート

強力な効果を持つ宝石は、ほとんどが合成でしか手に入らない。そこで、オススメのダイアモンドが完成するまでのルートを紹介しよう。丸数字は選択する順番だ。

フォルスダイアモンド

- ① フォルスサファイア
  - ① フォルスエメラルド
  - ② メディカルエメラルド
- ② メディカルサファイア
  - ① メディカルエメラルド
  - ② フォルスエメラルド

フォルスエメラルドはユリスの領域出現後に、バルカで買えるようになるが、メディカル系はエメラルドを店で買えないのが痛い。ノルゼンで両系統のトパーズを販売しているので、そこから地道に合成を重ねてまずエメラルドをそろえよう。

ネイチャーダイアモンド

- ① ネイチャーサファイア
  - ① ネイチャーエメラルド
  - ② ライフエメラルド
- ② ライフサファイア
  - ① ライフエメラルド
  - ② ネイチャーエメラルド

ネイチャー系もエメラルドが販売されていないので、ノルゼンでネイチャートパーズを、ベルサスでライフトパーズを買い、まずエメラルドを合成しよう。ライフ系はモクラド村でエメラルドが販売されているので買うだけでOK。

メディカルダイアモンド

- ① メディカルサファイア
  - ① メディカルエメラルド
  - ② フォルスエメラルド
- ② フォルスサファイア
  - ① フォルスエメラルド
  - ② メディカルエメラルド

回復重視の人なら持っておきたいのがメディカルダイアモンド。このレシピはフォルスダイアモンドと完全に同一となっており、合成のときに選ぶ順番だけが逆となっている。宝石の集め方はフォルスダイアモンドとまったく同じだ。

ブレイクダイアモンド

- ① ブレイクサファイア
  - ① ブレイクエメラルド
  - ② レジストエメラルド
- ② レジストサファイア
  - ① レジストエメラルド
  - ② ブレイクエメラルド

ブレイク系はモクラド村でエメラルドを買える。レジストエメラルドは敵が落とすものの、入手確率も1％というレアさ。ベルサスとキョグエンで、レジストエメラルドの材料になるトパーズを買い集めて合成する方が現実的だろう。

マイティダイアモンド

- ① マイティサファイア
  - ① マイティエメラルド
  - ② マインドエメラルド
- ② マインドサファイア
  - ① マインドエメラルド
  - ② マイティエメラルド

マイティエメラルドはユリスの領域出現後のバルカで、マインドエメラルドはモクラド村で購入できる。それ以前に作るつもりなら、マインドトパーズは店で買えない宝石なので、別のトパーズを変化させるかオニキスから作り始めるしかない。

ミスティダイアモンド

- ① ミスティサファイア
  - ① ミスティエメラルド
  - ② マッスルエメラルド
- ② マッスルサファイア
  - ① マッスルエメラルド
  - ② ミスティエメラルド

ミスティエメラルドはユリスの領域出現後にバルカで購入できる。一方、マッスルエメラルドは購入できないので、ベルサスでマッスルトパーズ、ノルゼンでミスティトパーズを買ってランクアップ合成で作るようにしよう。

護符

Amulet

武具の属性を変化させたり、特技を変化させるなど、独特の効果を持つのが護符。特に「その他」に分類されるものは、入手手段が限定されるものの、抜群の性能を持つものが多いのが特徴だ。

チェック系

防具に属性耐性をつけるアイテムで、ボス戦では必須の護符だ。すべて店で購入できるため、ガルドがたまったら人数分そろえておきたい。状態異常も防止できる。

画像	アイテム名	効果	購入価格	売却価格	主な入手手段	掲載
	ディレイチェック	鈍足を防止し、防具に地属性が付加される	1500	300	購入(サニイタウン)	P.166
	ウィークチェック	衰弱を防止し、防具に風属性が付加される	2500	500	購入(ノルゼン)	P.262
	ポイズンチェック	熱毒を防止し、防具に火属性が付加される	1500	300	購入(ペトナジャンカ)	P.154
	フリーズチェック	凍結を防止し、防具に水属性が付加される	2500	500	購入(ベルサス)	P.282
	パラライチェック	マヒを防止し、防具に光属性が付加される	2000	400	購入(キョグエン)	P.256
	パニックチェック	恐慌を防止し、防具に闇属性が付加される	2000	400	購入(アニカマル)	P.180

リスト系

武器に属性効果をつける。敵の弱点を突くのは上位の武器を持つより有効なことが多いので、チェック同様に各種そろえておけばパーティ全体の攻撃力アップとなる。

画像	アイテム名	効果	購入価格	売却価格	主な入手手段	掲載
	アースリスト	武器に地属性が付加される	2500	500	購入(バルカ)	P.202
	ゲイルリスト	武器に風属性が付加される	1500	300	購入(バルカ)	P.202
	フレアリスト	武器に火属性が付加される	2500	500	購入(バルカ)	P.202
	アクアリスト	武器に水属性が付加される	1500	300	購入(アニカマル)	P.180
	ライトリスト	武器に光属性が付加される	2000	400	購入(サニイタウン)	P.166
	ダークリスト	武器に闇属性が付加される	2000	400	購入(バルカ)	P.202

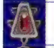
魂系

ヴェイグの特技を変化させる護符。すべてサブイベントでの入手なのでそろえるのは困難だが、「閃光の魂」と「氷魔の魂」で習得する特技は優れた性能を持っている。

画像	アイテム名	効果	購入価格	売却価格	主な入手方法	掲載
	魔神の魂	ヴェイグの特技「絶氷刃」が「魔神剣」に変化する。ヴェイグのみ装備可能	—	765	サブイベント「コンプリートおやじ」	P.355
	風神の魂	ヴェイグの特技「瞬連塵」が「風神剣」に変化する。ヴェイグのみ装備可能	—	765	サブイベント「コンプリートおやじ」	P.355
	猛虎の魂	ヴェイグの特技「裂破衝」が「虎牙破斬」に変化する。ヴェイグのみ装備可能	—	765	サブイベント「コンプリートおやじ」	P.355
	閃光の魂	ヴェイグの特技「絶翔斬」が「閃光衝」に変化する。ヴェイグのみ装備可能	—	765	サブイベント「コンプリートおやじ」	P.355
	空神の魂	ヴェイグの特技「幻龍斬」が「空襲剣」に変化する。ヴェイグのみ装備可能	—	765	サブイベント「コンプリートおやじ」	P.355
	氷魔の魂	ヴェイグの特技「無影衝」が「霧氷翔」に変化する。ヴェイグのみ装備可能	—	765	サブイベント「コンプリートおやじ」	P.355

その他

ほかのアイテムでは得られない、個性的な効果を持つ護符。使い方が難しいものや効果がわかりにくい護符に関しては、下のカコミ記事で補足している。

画像	アイテム名	効果	購入価格	売却価格	主な入手手段	掲載
	エソテリック	RGに関係なく奥義を発動できるようになる	－	765	宝箱(サイグローグの館)	P.374
	クールラスター	敵を倒した時に◎ボタンを押しているとRGが0になる	－	765	ミニゲーム「河下り」	P.369
	ダブルトリック	特技から通常攻撃、特技への連携が可能になる(※)	－	765	敵(ミルハウスト)	P.403
	金のフォーク	装備者の料理によるHP回復量が2倍になる	－	765	サブイベント「オークション」	P.361
	ステップブーツ	バックステップでHPが5回復する	－	765	サブイベント「コンプリートおやじ」	P.355
	ウェポンリファイナー	戦闘終了時、1/16の確率で武器の覚醒率が0.01%上昇する(上限50%)	－	765	敵(イーフォン)	P.395
	プロテクトリファイナー	戦闘終了時、1/8の確率で防具の覚醒率が0.01%上昇する(上限50%)	－	765	敵(シャオルーン)	P.401
	デクスタリィオーブ	アイテム使用時の硬直時間を半分にする	－	765	サイグローグの館の報酬	P.374
	ディストーションオーブ	アワーグラスの効果時間を5倍にする	－	765	サイグローグの館の報酬	P.374
	シャイニングオーブ	武器、防具の覚醒率が2倍になる	－	765	サイグローグの館の報酬	P.374
	ダッシュブーツ	戦闘中の移動速度が1.2倍になる	－	765	サブイベント「オークション」	P.361
	サニーハット	詠唱中にHPが回復する。アニー、ヒルダのみ装備可能	－	765	サブイベント「サルベージ」	P.365
	ガンホーベルト	HP残量に応じてRGが変化する。マオ、ユージーンのみ装備可能	－	765	サブイベント「サルベージ」	P.365
	シルバーガントレット	タイミングよくガードするとダメージ無効化。ヴェイグ、ティトレイのみ装備可能	－	765	サブイベント「サルベージ」	P.365

※ヴェイグ、ユージーン、ティトレイのみ装備可能。

Technique!

特殊な護符を使いこなせ

ここでは、効果を見ただけでは今イチ使い方がわかりにくい護符の実戦的な使い方を紹介していこう。

■ダブルトリック

特技から特技がつながる特性を持つ。たとえば、ヴェイグで「幻龍斬」→「幻龍斬」などのコンボが可能になるわけだ。ただし、2回目に出す特技はFGが最大の状態でないとキャンセルすることはできず、特技のあとは特技が優先されて出てしまう性質を持つため、「奥義は特技を2回出したあとしか出ない」という制限がついてしまう。なお、1回目の特技のあとは通常技をつなぐことも可能だ。一連のコンボのなかに組み込むことができる通常技は3回までで、特技は2回までなので、通常技×2→絶氷刃→通常技→絶氷刃→奥義、などのテクニカルなコンボも可能となる。実際には敵のRGが上がりすぎてラッシュバーストされてしまうものの、操作が楽しくなること請け合いだ。

■ガンホーベルト

HPが最大ならRGが自動的に99(攻撃するとラッシュバースト)になり、HPが1ならRGが1(ガードやバックステップなどでクールダウン)になる。安全なときは攻撃力アップ、危険なときは回復力アップになるので、RGが上げにくいマオにオススメの護符だ。なお、ベルトの効果が出るのは待機中のみなので、自分で操作するより、オート操作のキャラクターに向く護符といえる。

■シルバーガントレット

効果が発動するとキャラクターが一瞬光り、いっさいのダメージを受けなくなる。タイミングが非常にシビアではあるが、成功した場合は硬直がかなり小さく、相手がまだ攻撃モーションのうちに反撃できる。たとえば、相手の2回1セットの通常攻撃の1撃目を無効にすれば、次の攻撃を無効防御することも、反撃することもできる。

道具

Other Items

「道具」に分類されているのは1回使うと消えてしまう消耗品。ゲーム中のアイテムの分類に合わせて、薬・道具・食材の順番で紹介していこう。なお、チケットは食材と一緒に掲載した。

薬

主に回復用に使うアイテムが薬。各種グミはダンジョンに向かう前に最大まで買っておきたい。店で買えない薬は、強敵との戦いに備えてムダ使いしないように注意！

画像	アイテム名	効果	購入価格	売却価格	主な入手手段	掲載
	アップルグミ	HPを最大HPの30%回復	－	125	宝箱（製鉄工場ほか多数）	P.158
	ピーチグミ	HPを最大HPの50%回復	500	125	購入（スールズほか多数）	P.134
	グレープグミ	HPを最大HPの75%回復	2000	500	購入（ピピスタほか多数）	P.242
	ウッチャリグミ	瀕死時にHP自動回復	－	500	敵（ブレイドナイト） 宝箱（イーフォンの聖殿）	P.393
	ライムグミ	HP回復力が一時的に上昇	800	200	購入（バルカほか多数）	P.202
	バーストボトル	RGが100になりFGが一定量回復。移動中はFG全回復	600	150	購入（アニカマルほか多数）	P.180
	パナシーアボトル	戦闘不能以外の状態異常回復	200	50	購入（ミナールほか多数）	P.146
	リキュールボトル	状態異常・減少効果を防止。ただし上昇効果も無効化	400	100	購入（ペトナジャンカほか多数）	P.154
	ライフボトル	戦闘不能回復。最大HPの50%回復状態で復活	800	200	購入（スールズほか多数）	P.134
	エリクシール	HP・FGが完全回復。戦闘不能を含む状態異常も回復	－	500	食材調達施設で、5種類のリキッド系アイテムと交換	P.170
	オールディバイド	敵味方ともにすべてのダメージ半減 もう一度使うと無効化	－	500	敵（バルティ）	P.404
	アワーグラス	戦闘中に一定時間敵の動きを止める	－	500	敵（グリームアニム）	P.404

Collection!

レアなアイテムを集中的に集めるには

超強力なアイテム「オールディバイド」と「アワーグラス」は、宝箱からの入手はごくわずか。基本的には敵から入手するしかない。だが、落とす敵が1種類しかおらず、落とす確率もわずか1%だ。こういうレアなアイテムを狙うなら、テクニカルスマッシュを狙って確率を上げよう。特に「BURST」と「CHAIN」は狙いやすい。

また、「アイテムを盗む」の潜在能力を秘めた武器を用意するのも手だ。ただしこの効果は、エネミーデータで掲載した「入手アイテム」欄の上のアイテムしか盗めない。レアアイテム狙いにはあまり向かないと覚えておこう。

「アイテムを盗む」の潜在能力は、継承回数が少ない方が出やすい。アイテム集め用に1つ作ると便利。

「BURST」はラッシュバースト状態で倒すだけで成立。毎回成立させればアイテム入手率アップ！

Chapter 5 データ

道具

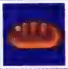
エンカウント率を上下させたり、キャラクターやアイテムの性能をアップさせるもの。ほとんどは購入することができない、入手困難なアイテムがそろっている。

画像	アイテム名	効果	購入価格	売却価格	主な入手手段	掲載
	ホーリィボトル	エンカウント率が1／2になる	300	75	購入（サニイタウンほか多数）	P.166
	ダークボトル	エンカウント率が4倍になる	300	75	購入（サニイタウンほか多数）	P.166
	セージ	使用キャラクターの最大HP+10 （永続効果）	–	1	敵（ドルンプ（暴走））	P.398
	ラベンダー	使用キャラクターの斬撃／打撃攻撃力+1 （永続効果）	–	1	宝箱（迷いの森ほか多数）	P.150
	ベルベーヌ	使用キャラクターの斬撃／打撃防御力+1 （永続効果）	–	1	宝箱（カレーズほか多数）	P.174
	ローズマリー	使用キャラクターの術攻撃力+1 （永続効果）	–	1	宝箱（カレーズほか多数）	P.174
	サフラン	使用キャラクターの術防御力+1 （永続効果）	–	1	宝箱（カレーズほか多数）	P.174
	カモミール	使用キャラクターのHP回復力+1 （永続効果）	–	1	宝箱（迷いの森ほか多数）	P.150
	セボリー	使用キャラクターのFG回復力+1 （永続効果）	–	1	宝箱（カレーズほか多数）	P.174
	斬錬石	武器に使うと斬撃攻撃力+1 防具に使うと斬撃防御力+1（永続効果）	–	1	敵（クローネル）	P.407
	打錬石	武器に使うと打撃攻撃力+1 防具に使うと打撃防御力+1（永続効果）	–	1	敵（トーマ） 敵（クローネル）	P.393
	術錬石	武器に使うと術攻撃力+1 防具に使うと術防御力+1（永続効果）	–	1	敵（ユシア（暴走））	P.398
	回錬石	武器に使うとFG回復力+1 防具に使うとHP回復力+1（永続効果）	–	1	宝箱（カレーズ）	P.174
	醒錬石	使用武具の覚醒率+1% （永続効果）	–	1	宝箱（オアシス）	P.184
	マジカルアロマ	持っている個数%割引で買い物できる	–	1	敵（ジルバ） 宝箱（サイグローグの館）	P.403
	ロートリキッド	食材調達施設でエリクシールの材料になる	–	1	敵（ボルティーブ） 敵（ハックアーマー）	P.396
	ブラオリキッド	食材調達施設でエリクシールの材料になる	–	1	敵（スーチー）	P.394
	グリューンリキッド	食材調達施設でエリクシールの材料になる	–	1	敵（ヒースインセーク） 敵（パウミー）	P.395
	ゲルプリキッド	食材調達施設でエリクシールの材料になる	–	1	敵（ビデューサ） 敵（ファーオスト）	P.399
	ヴィオレットリキッド	食材調達施設でエリクシールの材料になる	–	1	敵（ネゴーモ） 敵（ディケイヴァー）	P.397
	まねきネコ	サブイベント「ネコ好きじいさん」、「全滅ねこにん」で使用	528	132	購入（ミナール）	P.146
	フレアパウダー	武器·防具に火属性を付加。（永続効果） すでに属性が付加されていると使えない	–	1	敵（マニプドール）	P.395
	アクアパウダー	武器·防具に水属性を付加。（永続効果） すでに属性が付加されていると使えない	–	1	敵（アルメディップ） 敵（シャオルーン）	P.400
	ゲイルパウダー	武器·防具に風属性を付加。（永続効果） すでに属性が付加されていると使えない	–	1	敵（ブューアイ） 敵（サレ）	P.399
	アースパウダー	武器·防具に地属性を付加。（永続効果） すでに属性が付加されていると使えない	–	1	サブイベント「オークション」	P.361
	ライトパウダー	武器·防具に光属性を付加。（永続効果） すでに属性が付加されていると使えない	–	1	敵（ラムソウル）	P.402
	ダークパウダー	武器·防具に闇属性を付加。（永続効果） すでに属性が付加されていると使えない	–	1	敵（ハウボーン） 敵（イーフォン）	P.395

アイテム／道具

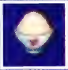
食材&チケット

ダンジョンでの回復手段として欠かせないのが食材。よく使うレシピが決まっているなら、食材チケットの場所をチェックして、いつでも補充されるようにしよう。



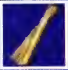
ブレッド

購入価格	40	主な入手手段	購入(ミナール)	掲載	P.146
売却価格	10	チケット入り宝箱の出現エリア	バビログラード周辺、ⒶⒷシャオルーンA、B		
主なレシピ	ハンバーガー、サンドイッチ、スペシャルピザ、パンスープ、プレシチ				



ライス

購入価格	56	主な入手手段	購入(サニイタウン)	掲載	P.166
売却価格	14	チケット入り宝箱の出現エリア	ミナール周辺、Ⓓシャオルーン D		
主なレシピ	リゾット、カレーライス、オムライス、パエリア、マーボーカレー、クリーム雑炊、ビスマルク				



パスタ

購入価格	100	主な入手手段	購入(バルカ)	掲載	P.202
売却価格	25	チケット入り宝箱の出現エリア	Ⓕシャオルーン F		
主なレシピ	カルボナーラ、ミートソース、グラスパ、ラザニア、サラスパ、スパピザ				

ビーフ

購入価格	96	主な入手手段	購入(ミナール)	掲載	P.146
売却価格	24	チケット入り宝箱の出現エリア	ピピスタ周辺		
主なレシピ	ハンバーガー、ハンバーグ、ミートローフ、ミートソース、ボルシチ、グラスパなど				

チキン

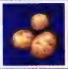
購入価格	88	主な入手手段	購入(バビログラード)	掲載	P.194
売却価格	22	チケット入り宝箱の出現エリア	スールズ周辺、ⒹⒺシャオルーンD、E		
主なレシピ	唐揚げ、オムライス、パエリア、チキンスープ、リゾートリゾット				

ポーク

購入価格	108	主な入手手段	購入(アニカマル)	掲載	P.180
売却価格	27	チケット入り宝箱の出現エリア	アニカマル周辺		
主なレシピ	カレーライス、マーボーカレー、ゴージャスサラダ、カツサンド、他人カルボナーラなど				

ダイコン

購入価格	44	主な入手手段	購入(バルカ)	掲載	P.202
売却価格	11	チケット入り宝箱の出現エリア	ⒶⒷシャオルーンA、B		
主なレシピ	野菜サラダ、みそおでん、おろしバーグ、ヤマト				

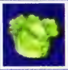


ジャガイモ

購入価格	24	主な入手手段	購入(スールズ)	掲載	P.134
売却価格	6	チケット入り宝箱の出現エリア	ミナール周辺、Ⓖシャオルーン G		
主なレシピ	クリームスープ、カレーライス、ハンバーグ、ボルシチ、ポテトサラダ、マーボーカレーなど				

キュウリ

購入価格	28	主な入手手段	購入(ベルサス)	掲載	P.282
売却価格	7	チケット入り宝箱の出現エリア	Ⓕシャオルーン F		
主なレシピ	野菜サラダ、ポテトサラダ、ゴージャスサラダ、カッパサンド				

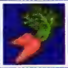


レタス

購入価格	28	主な入手手段	購入(ミナール)	掲載	P.146
売却価格	7	チケット入り宝箱の出現エリア	バビログラード周辺、ⒹⒺシャオルーンD、E		
主なレシピ	ハンバーガー、サンドイッチ、野菜サラダ、ポテトサラダ、ゴージャスサラダ、スペシャルピザ				

トマト

購入価格	20	主な入手手段	購入(ノルゼン)	掲載	P.262
売却価格	5	チケット入り宝箱の出現エリア	ノルゼン周辺		
主なレシピ	ミートソース、ボルシチ、グラスパ、ゴージャスサラダ、スペシャルピザ、トマトバーガーなど				

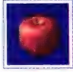


ニンジン

購入価格	24	主な入手手段	購入(スールズ)	掲載	P.134
売却価格	6	チケット入り宝箱の出現エリア	アニカマル周辺、Ⓕシャオルーン F		
主なレシピ	クリームスープ、カレーライス、野菜サラダ、ハンバーグ、ミートソース、ボルシチ、ポテトサラダなど				

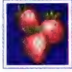
タマネギ

購入価格	28	主な入手手段	購入(バビログラード)	掲載	P.194
売却価格	7	チケット入り宝箱の出現エリア	キョグエン周辺		
主なレシピ	オムライス、ハンバーグ、ミートローフ、ミートソース、海鮮グラタン、ボルシチ、ポテトサラダなど				



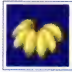
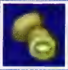
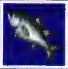
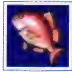
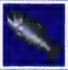
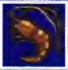
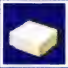
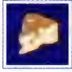
リンゴ

購入価格	68	主な入手手段	購入(ノルゼン)	掲載	P.262
売却価格	17	チケット入り宝箱の出現エリア	ベルサス周辺		
主なレシピ	フルーツチーズ、アップルポンチ、ハニーカレー、スイートボルシチ、リンボーカレー				



イチゴ

購入価格	72	主な入手手段	購入(ペトナジャンカ)	掲載	P.154
売却価格	18	チケット入り宝箱の出現エリア	サニイタウン周辺		
主なレシピ	フルーツポンチ、フルーツチーズ、ストロングミート				

画像	名称	購入価格	売却価格	主な入手手段	チケット入り宝箱の出現エリア	掲載	主なレシピ
	バナナ	68	17	購入(ペトナジャンカ)	サニイタウン周辺	P.154	フルーツポンチ、フルーツチーズ
	キウイ	56	14	購入(ペトナジャンカ)	ペトナジャンカ周辺	P.154	フルーツポンチ、フルーツチーズ
	レモン	48	12	購入(バルカ)	ピピスタ周辺	P.202	唐揚げ、スッパポンチ、さっぱりフルーズ、さっぱりボルシチ、パエリヤ、プリンスオブウェルズ
	タコ	68	17	購入(バビログラード港)	GシャオルーンG	P.198	舟盛り、みそおでん、18本唐揚げ、海物カレー、シーフードピザ
	マグロ	208	52	購入(バビログラード港)	HシャオルーンH	P.198	舟盛り、おかしらグラタン、ツナサラダ
	タイ	180	45	購入(バビログラード港)	うさにんの村周辺	P.198	舟盛り、ゴージャスサラダ、おめでとグラタン
	シャケ	136	34	購入(バビログラード港)	HシャオルーンH	P.198	舟盛り、みそおでん、シャキシャケサラダ、おイクラグラタン、マリネ
	エビ	164	41	購入(バビログラード港)	うさにんの村周辺	P.198	海鮮グラタン、パエリア、舟盛り、ゴージャスサラダ、スペシャルピザ、海鮮フライ、エビグラスパ
	イカ	108	27	購入(バビログラード港)	ラジルダ周辺	P.198	唐揚げ、海鮮グラタン、パエリア、舟盛り、スペシャルピザ、いかめしリゾット、イカルボナーラなど
	タマゴ	28	7	購入(ミナール)	ラジルダ周辺、CシャオルーンC	P.146	サンドイッチ、オムライス、カルボナーラ、ミートローフ、みそおでん、タマゴバーガーなど
	ミソ	–	75	敵(ハックアーマー)	AシャオルーンA	P.404	みそおでん、マーブルチーズ、ミソカレー、ミソサラダ
	とうふ	–	30	敵(テンプラー)	GHシャオルーンG、H	P.404	マーボーカレー、みそおでん、揚げだし豆腐、ダイエットサラダ、とうふハンバーグ
	バター	64	16	購入(バルカ)	バルカ周辺、CシャオルーンC	P.202	カルボナーラ、まろやかサンドイッチ、こってリゾット、まろやかオムライス、こってりミートローフなど
	チーズ	60	15	購入(サニイタウン)	ノルゼン周辺	P.166	リゾット、カルボナーラ、海鮮グラタン、フルーツチーズ、グラスパ、スペシャルピザなど
	ミルク	64	16	購入(スールズ)	スールズ周辺、BCシャオルーンB、C	P.134	クリームスープ、リゾット、ミートローフ、海鮮グラタン、グラスパ、フルーツヨーグルトなど

※チケット入り宝箱の出現エリア内にある「シャオルーン」は、シャオルーンでしか行くことのできないエリアを表し、英字は宝箱のグループを表す。グループと対応した宝箱の位置は、エリア名についているアイコンと巻頭のワールドマップを照らし合わせて確認してほしい。

貴重品

Valuable

ストーリーを進めるために必須のものがほとんどで、店で売買できないアイテムが「貴重品」。基本的には持っているだけで効果があるが、一部はメニューで使えば閲覧することができる。

貴重品一覧

ほとんどは必ず入手できるので問題ないが、オークションやサルベージで入手する貴重品はサブイベントや称号に関係する。コンプリートするのはかなり困難だ。

画像	アイテム名	解説	用途	入手手段	掲載
	蒼月石	ヴェイグが身につけているアクセサリー。クレアにもらったもの	特になし	最初から所持	—
	バトルブック	戦闘のテクニックやデータが満載された本。マオの所持品	使うと敵やバトル関係のデータを参照できる	マオ加入時に取得	P.134
	コレクター図鑑	アイテムのデータが網羅された図鑑。入手すると自動的に項目が埋まる	使うとアイテムデータを参照できる	ヒルダ加入時に取得	P.172
	ワールドマップ	カレギア王国の全体マップ。行った場所は自動的に追加されていく	使うと街などの場所や売り物を参照できる	最初から所持	—
	あらすじブック	現在までのストーリーを振り返ることができる本	使うとストーリーに沿ったエピソードを読むことができる	最初から所持	—
	マジカルポット	一定時間ごとに食材が配達されてくる不思議なポット	食材調達施設にチケットを渡すと効果が発生	食材調達施設で店員に話しかける	P.126
	タロットカード	占いに使うカード。ヒルダの所持品	サブイベント「ヒルダの占い」以降に使うと占える	ヒルダ加入時に取得	P.170
	ギンナルのメモ	漆黒の翼のギンナルのメモ。囚人収容所の仕掛けが書いてある	使うとバルカ収容所のトラップのヒントを読める	バルカ収容所でギンナルからもらう	P.214
	石炭	枯れた植物が地圧や地熱によって炭化したもの。可燃性の岩石	製鉄工場のトラップで使用	製鉄工場で拾う	P.158
	蒼獣聖典	蒼獣に関する伝承がまとめられた聖典	バビログラードのイベントで使用	蒼の聖殿で取得	P.194
	闇のエメラルド	聖獣イーフォンから力を得た証	特になし	イーフォンに勝利	P.236
	火のルビー	聖獣フェニアから力を得た証	特になし	フェニアの聖殿をクリア	P.248
	風のダイヤモンド	聖獣ウォンティガから力を得た証	特になし	ウォンティガの聖殿をクリア	P.274
	水のアクアマリン	聖獣シャオルーンから力を得た証	特になし	シャオルーンに勝利	P.286
	光のアメジスト	聖獣ギリオーヌから力を得た証	特になし	ヒルダ(幻影)に勝利	P.298
	地のブラックダイヤ	聖獣ランドグリーズから力を得た証	特になし	ランドグリーズにもらう	P.304
	通行証	カレギア王国軍の発行した通行許可証	封鎖されたポクナン大橋を通行できる	ポクナン大橋でカレギア兵からもらう	P.254
	古代の地図	はるか昔に描かれたという地図	幻の島を探すときのヒントとなる	フェイズ47のサルベージ後にマウロからもらう	P.304
	暗号メモ	解読された暗号が書いてあるメモ。海賊の宝のありかを示している	使うとサルベージのヒントを見ることができる	サブイベント「サルベージ」	P.304
	鎮魂錠	ベルデ草を原料に作られた、心を鎮める薬	ユージーンやニノンの心を鎮めるのに使用	ラジルダ・キョグエン・ピピスタでイゴルからもらう	P.232
	図書館貸し出しカード	ミナール役場の図書貸し出しカード	図書室から本を借りることができる。	サブイベント「移動図書館」	P.356
	力の宝玉	あやしげな光を放つ宝玉	ユリスの領域・下層で扉を開く	ユリスの領域・中層をクリア	P.346
	知恵の宝玉	あやしげな光を放つ宝玉	ユリスの領域・下層で扉を開く	ユリスの領域・上層をクリア	P.346
	ヒューマの旗	スズランとバラがあしらわれた旗	ラジルダの本当の紋章を知るための手がかり	ラジルダの民家でもらう	P.234
	ガジュマの旗	ヒマワリとスイセンがあしらわれた旗	ラジルダの本当の紋章を知るための手がかり	ラジルダの民家でもらう	P.234

画像	アイテム名	解説	用途	入手手段	掲載
	ユリのブローチ	製鉄工場の秘密の扉のカギであるユリの形をした鉄のブローチ	製鉄工場の隠し扉を開く	サブイベント「製鉄工場の怪」	P.358
	ナカコ鉱石	登山洞のレバーを直すために必要な鉱石	登山洞で子供を助けるのに使用	サブイベント「やさしいおじちゃん」	P.359
	木材	イカダを組むために必要な木材	トヨホウス河の小屋でイカダを直すのに使用	トヨホウス河の小屋で拾う	P.164
	スールズ牛乳印のミルク缶	スールズ牛乳印のミルク貯蔵用缶	バルカの博物館に飾ることができる	サブイベント「オークション」	P.361
	ブッシュベイビーの像	愛くるしい表情をしたブッシュベイビーの像	バルカの博物館に飾ることができる	サブイベント「オークション」	P.361
	初代カレギア王の鎧	初代カレギア王が武術の稽古の際に身につけていた鎧	バルカの博物館に飾ることができる	サブイベント「オークション」	P.361
	抽象画	希代の名画と称される絵画	バルカの博物館に飾ることができる	サブイベント「オークション」	P.361
	金のフライパンと銀のおたま	食材のうまみをすべて引き出すという伝説の調理具	バルカの博物館に飾ることができる	サブイベント「オークション」	P.361
	チェロ	名匠の作である弦楽器	バルカの博物館に飾ることができる	サブイベント「オークション」	P.361
	ピピスタ特産の麻織物	ピピスタで織られた肌触りの柔らかい麻の織物	バルカの博物館に飾ることができる	サブイベント「オークション」	P.361
	ゴージャスドレス	初代カレギア王妃が着ていたとされるドレス	バルカの博物館に飾ることができる	サブイベント「オークション」	P.361
	紫水晶	ナイラからヒルダに託された水晶	ギリオーヌの聖殿の入口を開く	ナイラの死後、モクラド村のおばあさんにもらう	P.294
	収容所の鍵	バルカの能力者収容所の扉を開けるための鍵	バルカ収容所のトラップで使用	バルカ収容所でギンナルからもらう	P.214
	キノコ	大型の菌類	トヨホウス河の小屋やレンパオの空中庭園で使用	トヨホウス河の小屋で拾う	P.164
	リブガロの角	デスガロ熱の特効薬の原料となる、幻のバイラス・リブガロの角	アニカマルでイベントに使用	リブガロを倒す	P.184
	海賊の宝箱	海から引き上げた宝箱	ベルサスでマウロに渡す	フェイズ47とサブイベント「サルベージ」	P.304
	ナイラの手紙	ヒルダの母、ナイラからの手紙	ナイラからヒルダへのメッセージが書かれている	ナイラの死後、モクラド村のおばあさんにもらう	P.294
	ダチョウの卵	ダチョウが産んだ卵	ピピスタの祭壇で使用	ピピスタでダチョウを調べる	P.242
	アカトゲサボテン	ピピスタの名物。枯れたり燃えたりすると真っ赤になる	ピピスタの祭壇で使用	ピピスタの食材屋で世間話をする	P.242
	アイフリードの手鏡	海賊王アイフリードが愛用していた手鏡。自分の姿が大きく見えるらしい	ステータス画面のキャラクター画像が変化する	サブイベント「サルベージ」	P.365

Collection!

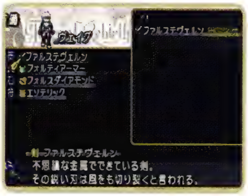
コレクター図鑑オールコンプリートへの道

本作に登場するアイテム数は518個。すべて集めても特典はないが、コレクター図鑑には現在までの収集率が掲載されるため、100%にしたいコレクターも多いはず。ここでは、100%を達成するための情報をまとめてみた。

まず最大の難関は武具のコンプリートだ。P.412以降の武具データを見てもらえばわかるとおり、イレギュラーの形状変化でしか入手できない武具は非常に多い。継承回数を増やせばイレギュラー発生率が最大約18%まで上がるので、ひたすら継承を繰り返して入手をめざすしかない(P.117)。ほかに収集が厳しいのは、オークションで出品されるアイテム群。ガルドがあっても出品されなければ落札できないので、足しげく会場に通って出品を待とう。

■ジャンル別総アイテム数

道具	武器	防具	宝石	護符	貴重品
99	120	114	108	32	45



イレギュラーさえ出せるなら、一応一周目で図鑑コンプリートは可能。気が遠くなりそうな確率ではある……。

料理

Cooking Recipe

すべての料理レシピと、カスタム料理のレシピを一覧で掲載。回復量などのデータはもちろん、コスト比較ができるようにレシピ別の合計コストも併記したので、メイン料理選びの参考にしてほしい。

料理データの見方

1	クリームス2プ	レ4ピ	5	コ6ト	シークレ7ファクター
		ミルク、ニンジン、ジャガイモ	HP回復15%、RG+6	112	獲得ガルド2倍
3 熟練度 ★	チキンスープ	チキン追加	HP回復3%追加	200	入8手段
★★	パンスープ	ブレッド追加	FGひとつ全快	152	フェイズ1のSTEP3で習得(P.136)
★★★	クリーム雑炊	ライス追加	シークレットファクター率アップ	168	

1 画像
料理の画像。

2 名前
料理の名前。下段はカスタム料理の名前。

3 熟練度
カスタム料理が可能になる料理レベル。

4 レシピ
必要な食材。下段はカスタム料理に必要なトッピング食材。たとえば、クリーム雑炊を作るにはミルク、ニンジン、ジャガイモに加えてライスが必要ということ。

5 効果
料理を実行したときの効果。下段にあるのはカスタム料理を実行したときに追加で発生する効果。

6 コスト
すべての食材を店で購入したときの合計価格。下段にあるのはトッピング代を含めた合計価格だ。「ミソ」と「とうふ」は店では買えないため、食材調達施設に在庫があるときの価格で計算した。これらはチケットを渡していないと補充されないため、実際にはもっと割高だと思っておくといいだろう。

7 シークレットファクター
料理を実行したときに一定確率で発生する「シークレットファクター」の効果。シークレットファクターのシステムや出現率についてはP.126の「料理運用術」を参照。

8 入手手段
料理のレシピを入手する手段。地名のみが書いてある場合、対応ページにレシピ入手方法の記事がある。

Technique!

コストパフォーマンスのいい料理ランキング

普段から食べるものだけに、料理のコストは気になるところ。実際には追加効果の種類や食材の入手しやすさの問題もあるので、コストパフォーマンスだけで料理の良し悪しは語れないが、「HPを1%回復するのにいくらかかるか」を比較したベスト5が右の表だ。ちなみにカスタム料理も加えると、「たまポテサラダ」が2位にランクインする。サラダ系は全体的にコストパフォーマンスが抜群なのだ。

■HP1%あたりのコストが安い料理ベスト5

順位	料理	回復量	合計コスト	1%あたり
1	ポテトサラダ	60%	132	2.2
2	ボルシチ	50%	192	3.8
3	野菜サラダ	30%	124	4.1
4	サンドイッチ	20%	96	4.8
4	マーボーカレー	75%	358	4.8

料理一覧

料理レシピ24種を、料理画面での並び順に合わせて掲載。熟練度が上がるとともに調理できるようになるカスタム料理も画面と同じ順番になっている。

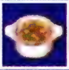
熟練度	クリームスープ	レシピ	効果	コスト	シークレットファクター
		ミルク、ニンジン、ジャガイモ	HP回復15%、RG+6	112	獲得ガルド2倍
★	チキンスープ	チキン追加	HP回復3%追加	200	**入手手段**
★★	パンスープ	ブレッド追加	FGひとつ全快	152	フェイズ1のSTEP3で習得(P.136)
★★★	クリーム雑炊	ライス追加	シークレットファクター率アップ	168	

熟練度	ハンバーガー	レシピ	効果	コスト	シークレットファクター
		ブレッド、ビーフ、レタス	HP回復15%、RG+3 FGひとつ全快	164	エンハンスポイント+10
★	チーズバーガー	チーズ追加	HP回復5%追加	224	**入手手段**
★★	タマゴバーガー	タマゴ追加	一分間熱毒防止	192	アルヴァン山脈の小屋の袋(P.140)
★★★	トマトバーガー	トマト追加	シークレットファクター率アップ	184	

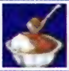
熟練度	サンドイッチ	レシピ	効果	コスト	シークレットファクター
		ブレッド、レタス、タマゴ	HP回復20%、RG−3	96	敵全員熱毒効果
★	まろやかサンドイッチ	バター追加	HP回復4%追加	160	**入手手段**
★★	カッパサンド	キュウリ追加	一分間マヒ防止	124	ミナールの食堂にある袋(P.146)
★★★	カツサンド	ポーク追加	シークレットファクター率アップ	204	

熟練度	フルーツポンチ	レシピ	効果	コスト	シークレットファクター
		イチゴ、バナナ、キウイ	HP回復20% 一分間熱毒防止	196	敵全員凍結効果
★	フルーツヨーグルト	ミルク追加	HP回復7%追加	260	**入手手段**
★★	アップルポンチ	リンゴ追加	RGを5にする	264	ペトナジャンカの民家の箱(P.154)
★★★	スッパポンチ	レモン追加	シークレットファクター率アップ	244	

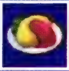
熟練度	唐揚げ	レシピ	効果	コスト	シークレットファクター
		レモン、チキン、イカ	HP回復20%、RG+4	244	全ダメージ半減
★	18本唐揚げ	タコ追加	HP回復6%追加	312	**入手手段**
★★	海鮮フライ	エビ追加	戦闘開始後10秒間攻撃回避	408	マジカルポットの合計レベル6以上で食材調達施設(P.367)
★★★	揚げだし豆腐	とうふ追加	シークレットファクター率アップ	362	



熟練度	リゾット	レシピ	効果	コスト	シークレットファクター
		ライス、チーズ、ミルク	HP回復25%、RG+7	180	通常攻撃連携数+1
★	リゾートリゾット	チキン追加	HP回復10%追加	268	**入手手段**
★★	こってリゾット	バター追加	FGふたつ全快	244	サニイタウンの食材屋の鍋(P.166)
★★★	いかめしリゾット	イカ追加	シークレットファクター率アップ	288	



熟練度	カレーライス	レシピ	効果	コスト	シークレットファクター
		ライス、ジャガイモ、ニンジン、ポーク	HP回復30%、RG+10 FGひとつ全快	212	敵全員衰弱効果
★	ハニーカレー	リンゴ追加	HP回復8%追加	280	**入手手段**
★★	海物カレー	タコ追加	FGふたつ全快	280	アニカマルの民家にある鍋(P.180)
★★★	まろやカレー	ミルク追加	シークレットファクター率アップ	276	



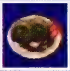
熟練度	オムライス	レシピ	効果	コスト	シークレットファクター
		タマゴ、ライス、タマネギ、チキン	HP回復30%、RG−4	200	敵全員恐慌効果
★	まろやかオムライス	バター追加	HP回復6%追加	264	**入手手段**
★★	デミオム	トマト追加	一分間恐慌防止	220	バビログラードの民家のテーブル(P.194)
★★★	とろけるオムライス	チーズ追加	シークレットファクター率アップ	260	

料理

熟練度	野菜サラダ	レシピ	効果	コスト	シークレットファクター
		キュウリ、レタス、ダイコン、ニンジン	HP回復30%、RG−6	124	RGチャージ速度2倍
★	おんたまサラダ	タマゴ追加	HP回復11%追加	152	**入手手段**
★★	シャキシャキサラダ	シャケ追加	一分間衰弱防止	260	マジカルポットの合計レベル12以上で食材調達施設(P.367)
★★★	ダイエットサラダ	とうふ追加	シークレットファクター率アップ	242	

熟練度	カルボナーラ	レシピ	効果	コスト	シークレットファクター
		パスタ、チーズ、タマゴ、バター	HP回復35%、RG+4 一分間マヒ防止	252	ステータス減少無効
★	スープスパ	ミルク追加	HP回復6%追加	316	**入手手段**
★★	他人カルボナーラ	ポーク追加	一分間鈍足防止	360	バルカの酒場のテーブル(P.202)
★★★	イカルボナーラ	イカ追加	シークレットファクター率アップ	360	

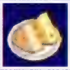
熟練度	ハンバーグ	レシピ	効果	コスト	シークレットファクター
		ビーフ、ジャガイモ、タマネギ、ニンジン	HP回復35%、RG+3 一分間鈍足防止	172	状態異常無効
★	おろしバーグ	ダイコン追加	HP回復4%追加	216	**入手手段**
★★	エッグバーグ	タマゴ追加	一分間凍結防止	200	フェイズ26以降に、ミナールの酒場の主人と話す(P.146)
★★★	とうふハンバーグ	とうふ追加	シークレットファクター率アップ	290	



熟練度	ミートローフ	レシピ	効果	コスト	シークレットファクター
		ビーフ、タマネギ、タマゴ、ミルク	HP回復40%	216	アイテム入手確率2倍
★	ラザニア	パスタ追加	HP回復5%追加	316	**入手手段**
★★	こってりミートローフ	バター追加	RGを70にする	280	ラジルダの宿屋に泊まる(P.228)
★★★	ストロングミート	イチゴ追加	シークレットファクター率アップ	288	

熟練度	ミートソース	レシピ	効果	コスト	シークレットファクター
		パスタ、ビーフ、タマネギ、トマト、ニンジン	HP回復45%、RG+4	268	敵全員マヒ効果
★	お好ミートソース	チーズ追加	HP回復6%追加	328	**入手手段**
★★	まったりミートソース	バター追加	FG三つ全快	332	ピピスタの民家で女性と話す(P.242)
★★★	ナポリタン	ポーク追加	シークレットファクター率アップ	376	

熟練度	海鮮グラタン	レシピ	効果	コスト	シークレットファクター
		エビ、イカ、タマネギ、チーズ、ミルク	HP回復45%、RG+8 一分間衰弱防止	424	敵全員鈍足効果
★	おめでとグラタン	タイ追加	HP回復12%追加	604	**入手手段**
★★	おイクラグラタン	シャケ追加	受けるダメージ10%ダウン	560	マジカルポットの合計レベル18以上で食材調達施設(P.367)
★★★	おかしらグラタン	マグロ追加	シークレットファクター率アップ	632	



熟練度	フルーツチーズ	レシピ	効果	コスト	シークレットファクター
		チーズ、バナナ、イチゴ、キウイ、リンゴ	HP回復50%、RG−10 FG三つ全快	324	エンハンスポイント+30
★	フルーツチーズ	ミルク追加	HP回復10%追加	388	**入手手段**
★★	さっぱりフルーズ	レモン追加	戦闘開始30秒後にFG+200	372	キョグエンの道具屋のカゴ(P.256)
★★★	マーブルチーズ	ミソ追加	シークレットファクター率アップ	621	

熟練度	ボルシチ	レシピ	効果	コスト	シークレットファクター
		ビーフ、ジャガイモ、タマネギ、ニンジン、トマト	HP回復50%、RG+9 一分間凍結防止	192	詠唱時間1/2
★	さっぱりボルシチ	レモン追加	HP回復5%追加	240	**入手手段**
★★	スィートボルシチ	リンゴ追加	戦闘開始30秒後にHP+30%	260	ノルゼンの民家の鍋(P.262)
★★★	ブレシチ	ブレッド追加	シークレットファクター率アップ	232	

ポテトサラダ

熟練度	料理名	レシピ	効果	コスト	シークレットファクター
	ポテトサラダ	ジャガイモ、キュウリ、ニンジン、レタス、タマネギ	HP回復60%、RG−5	132	RGに関係なく奥義発動
★	サラスパ	パスタ追加	HP回復13%追加	232	入手手段
★★	たまポテトサラダ	タマゴ追加	FG全回復	160	ベルサスの食材屋で買い物する(P.282)
★★★	カラフルサラダ	トマト追加	シークレットファクター率アップ	152	

パエリア

熟練度	料理名	レシピ	効果	コスト	シークレットファクター
	パエリア	ライス、タマネギ、イカ、エビ、チキン	HP回復65%、RG+8 一分間恐慌防止	444	獲得経験値2倍
★	パエリヤ	レモン追加	HP回復9%追加	492	入手手段
★★	パエーリア	バター追加	戦闘開始後10秒間攻撃回避	508	モクラド村の民家の袋(P.294)
★★★	パエージャ	トマト追加	シークレットファクター率アップ	464	

舟盛り

熟練度	料理名	レシピ	効果	コスト	シークレットファクター
	舟盛り	マグロ、タイ、イカ、シャケ、タコ、エビ	HP回復70% 戦闘開始30秒後にFG+200	864	アイテム入手確率5倍
★	ヤマト	ダイコン追加	HP回復4%追加	908	入手手段
★★	プリンスオブウェルズ	レモン追加	RGを5にする	912	フェイズ47以降にバルカ港の料理屋と話す(P.200)
★★★	ビスマルク	ライス追加	シークレットファクター率アップ	920	

グラスパ

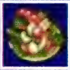
熟練度	料理名	レシピ	効果	コスト	シークレットファクター
	グラスパ	パスタ、ビーフ、チーズ、トマト、ニンジン、ミルク	HP回復70%、RG+5 受けるダメージ10%ダウン	364	敵全員気絶
★	こってりグラスパ	ポーク追加	HP回復8%追加	472	入手手段
★★	エビグラスパ	エビ追加	FG全回復	528	フェイズ47以降に登山洞でフランツと話す(P.188)
★★★	イカスミグラスパ	イカ追加	シークレットファクター率アップ	472	

マーボーカレー

熟練度	料理名	レシピ	効果	コスト	シークレットファクター
	マーボーカレー	とうふ、ライス、タマネギ、ニンジン、ジャガイモ、ポーク	HP回復75% 与えるダメージ10%アップ	358	獲得ガルド5倍
★	リンボーカレー	リンゴ追加	HP回復11%追加	426	入手手段
★★	ギュウボーカレー	ビーフ追加	RGを70にする	454	マジカルポットの合計レベル24で食材調達施設(P.367)
★★★	ミソカレー	ミソ追加	シークレットファクター率アップ	655	

みそおでん

熟練度	料理名	レシピ	効果	コスト	シークレットファクター
	みそおでん	ミソ、とうふ、タマゴ、ダイコン、シャケ、タコ	HP回復75%、RG+10 戦闘開始30秒後にHP+30%	691	獲得経験値4倍
★	ジャガおでん	ジャガイモ追加	HP回復10%追加	715	入手手段
★★	もつおでん	ポーク追加	与えるダメージ10%アップ	799	フェイズ47以降、キョグエンの民家で5万ガルドで購入
★★★	吸盤おでん	タコ追加	シークレットファクター率アップ	759	



ゴージャスサラダ

熟練度	料理名	レシピ	効果	コスト	シークレットファクター
	ゴージャスサラダ	キュウリ、レタス、トマト、タイ、エビ、ポーク	HP回復75% RGを5にする	528	敵防御無効
★	マリネ	シャケ追加	HP回復5%追加	664	入手手段
★★	ツナサラダ	マグロ追加	受けるダメージ10%ダウン	736	ミニゲーム「酒場」の報酬(P.368)
★★★	ミソサラダ	ミソ追加	シークレットファクター率アップ	825	

スペシャルピザ

熟練度	料理名	レシピ	効果	コスト	シークレットファクター
	スペシャルピザ	ブレッド、チーズ、トマト、レタス、エビ、イカ	HP回復85% RGを70にする	420	全ダメージ9割減少
★	シーフードピザ	タコ追加	HP回復15%追加	488	入手手段
★★	ミートピザ	ビーフ追加	戦闘開始30秒後にHP+30%	516	フェイズ47以降、カレーズでおじいさんと話す(P.174)
★★★	スパピザ	パスタ追加	シークレットファクター率アップ	520	

称号 Title Data

称号はキャラクターの「通称」として表示されるだけでなく、取得するほどパラメータがアップしていくのがうれしい。コレクションの参考になるよう、ゲーム中の並び順に合わせて掲載した。

称号データの見方

称号名称 1	パラメータ 2	ボーナス 3	取得条件 4	5
剣士	なし	0	初めから持っている	－

1 称号名称
称号の名前。名前が赤い称号は、そのキャラクター固有の称号を表す。なお、同一のイベントやミニゲームで全員が取得する称号の場合、名称が固有でも赤い表示にはしていない。

2 パラメータ
称号を取得後、変動するパラメータ。

3 ボーナス
パラメータの上昇幅を表す。

4 取得条件
称号を取得するための条件。

5 掲載
称号を取得する際に必要な情報が掲載されているページ。

ヴェイグ称号

ヴェイグ固有の称号でぜひほしいのは「S・ラフティングマン」。ミニゲームの報酬なのでプレイヤーの腕しだいで獲得できる。本書の攻略を参考にしてクリアしよう。

称号名称	パラメータ	ボーナス	取得条件	掲載
剣士	なし	0	初めから持っている	－
笑顔を失った青年	なし	0	初めから持っている	－
恋のキューピット	FG回復力	3	サブイベント「モニカとスティーブ」をクリア	P.355
名探偵	術攻撃力	6	サブイベント「製鉄工場の怪」をクリア	P.358
S・ラフティングマン	最大HP	70	ミニゲーム「河下り」で、全ルートで100000点以上のスコアを出す	P.369
ラフティングマン	最大HP	20	フェイズ09でミニゲーム「河下り」をプレイ	P.164
トレジャーハンター	斬撃攻撃力	3	フェイズ47でサルベージを経験	P.305
本のソムリエ	斬撃防御力	3	サブイベント「移動図書館」をクリア	P.356
ナイスウェイター	HP回復力	2	ミニゲーム「酒場」をクリア	P.368
自由青年（変更可能）	FG回復力	2	ミナールの役場で眼鏡の女の人と話し、「そう思う」と答える	P.146
ドリーム・クリア	打撃防御力	9	ミニゲーム「夢のフォルス」の2回目の夢、ミッション5をクリア	P.370
ミスター・パーフェクト	最大HP	100	ミニゲーム「夢のフォルス」のフリーステージ全30面をクリア	P.370
トラベラー	打撃攻撃力	2	サニイタウンのネコ好きのじいさんの話を聞く	P.359
考え込む青年	術防御力	3	「スールズ牛乳印のミルク缶」をバルカの博物館に展示し、ヴェイグで調べる	P.361
バニーハンター	打撃攻撃力	6	サブイベント「隠れうさにん」をクリア	P.366
世界仰天不思議発見	FG回復力	11	ディスカバリーを64個すべて見つける	P.359
七星陣発見	HP回復力	5	ディスカバリーで聖獣の石碑を7つ発見	P.359
冒険家	斬撃攻撃力	5	ディスカバリーで30個以上発見	P.359
偉大なる冒険家	術攻撃力	7	ディスカバリーで40個以上発見	P.359
驚愕の冒険家	斬撃防御力	9	ディスカバリーで50個以上発見	P.359
バトルマスター	斬撃攻撃力	15	バトルブックをコンプリート	P.355
G・トレジャーハンター	術防御力	6	サルベージで「アイフリードの手鏡」を入手	P.365
オークションの達人	術攻撃力	4	サブイベント「オークション」で全品目そろえた	P.361

マオ称号

マオの称号は合流時に2つ入手できるほか、フェニアの聖殿をクリアしたときにも2つ手に入る。必ず入手できる称号が多めなので、能力がアップしやすいといえる。

称号名称	パラメータ	ボーナス	取得条件	掲載
術使い	なし	0	初めから持っている	–
記憶喪失の少年	斬撃防御力	2	フェイズ01でクレアがさらわれたあとに入手。フェニアの聖殿クリア後に失う	P.134
脱走兵	打撃防御力	2	フェイズ01でクレアがさらわれたあとに入手	P.134
くいしんぼう	術攻撃力	7	サブイベント「くいしんぼう」をクリア	P.367
歌好き	術攻撃力	4	スクリーンチャット「歌好き」を見る	P.445
創られし者	HP回復力	2	フェニアの聖殿クリア後	P.252
トレジャーハンター	打撃攻撃力	3	フェイズ47でサルベージを経験	P.305
本のソムリエ	最大HP	40	サブイベント「移動図書館」をクリア	P.356
ナイスウェイター	術防御力	2	ミニゲーム「酒場」をクリア	P.368
自由少年(変更可能)	HP回復力	2	ミナールの役場で眼鏡の女の人と話し、「そう思う」と答える	P.146
ドリーム・クリア	斬撃攻撃力	13	ミニゲーム「夢のフォルス」の2回目の夢、ミッション5をクリア	P.370
ミスター・パーフェクト	斬撃防御力	15	ミニゲーム「夢のフォルス」のフリーステージ全30面をクリア	P.370
トラベラー	FG回復力	2	サニイタウンのネコ好きのじいさんの話を聞く	P.359
カワイイもの好き	打撃防御力	4	「ブッシュベイビーの像」をバルカの博物館に展示し、マオで調べる	P.361
バニーハンター	斬撃攻撃力	7	サブイベント「隠れうさにん」をクリア	P.366
世界仰天不思議発見	術防御力	15	ディスカバリーを64個すべて見つける	P.359
七星陣発見	最大HP	80	ディスカバリーで聖獣の石碑を7つ発見	P.359
冒険家	HP回復力	4	ディスカバリーで30個以上発見	P.359
偉大なる冒険家	FG回復力	4	ディスカバリーで40個以上発見	P.359
驚愕の冒険家	打撃攻撃力	6	ディスカバリーで50個以上発見	P.359
バトルマスター	FG回復力	11	バトルブックをコンプリート	P.355
G・トレジャーハンター	術防御力	6	サルベージで「アイフリードの手鏡」を入手	P.365
炎の子	斬撃防御力	4	フェニアの聖殿クリア後	P.252
オークションの達人	打撃防御力	4	サブイベント「オークション」で全品目そろえた	P.361

ユージーン称号

普通にストーリーを進めるだけでは入手できない称号がほとんど。ユージーンの称号を充実させようと思ったら、サブイベントやミニゲームのやりこみが欠かせない。

称号名称	パラメータ	ボーナス	取得条件	掲載
槍戦士	なし	0	初めから持っている	–
元・隊長	斬撃防御力	2	フェイズ01でクレアがさらわれた後に入手	P.134
カレギアの黒豹	なし	0	初めから持っている	–
良き指導者	術防御力	3	サブイベント「羽のフォルスの少女」のなかで取得	P.364
やさしいおじちゃん	術攻撃力	4	サブイベント「やさしいおじちゃん」をクリア	P.359
ダンディ	HP回復力	3	スクリーンチャット「ユージーンのみだしなみ・1」を見る	P.445
トレジャーハンター	打撃攻撃力	3	フェイズ47でサルベージを経験	P.305
本のソムリエ	最大HP	50	サブイベント「移動図書館」をクリア	P.356
ナイスウェイター	斬撃攻撃力	3	ミニゲーム「酒場」をクリア	P.368
自由中年(変更可能)	FG回復力	2	ミナールの役場で眼鏡の女の人と話し、「そう思う」と答える	P.146
ドリーム・クリア	最大HP	100	ミニゲーム「夢のフォルス」の2回目の夢、ミッション5をクリア	P.370
ミスター・パーフェクト	FG回復力	7	ミニゲーム「夢のフォルス」のフリーステージ全30面をクリア	P.370
トラベラー	打撃防御力	2	サニイタウンのおじいさんの話を聞く	P.359
忠臣	術攻撃力	5	「初代カレギア王の鎧」をバルカの博物館に展示し、ユージーンで調べる	P.361
バニーハンター	打撃攻撃力	7	サブイベント「隠れうさにん」をクリア	P.366
世界仰天不思議発見	HP回復力	11	ディスカバリーを64個すべて見つける	P.359
七星陣発見	斬撃攻撃力	15	ディスカバリーで聖獣の石碑を7つ発見	P.359
冒険家	術防御力	4	ディスカバリーで30個以上発見	P.359
偉大なる冒険家	斬撃防御力	5	ディスカバリーで40個以上発見	P.359
驚愕の冒険家	FG回復力	4	ディスカバリーで50個以上発見	P.359
バトルマスター	最大HP	160	バトルブックをコンプリート	P.355
G・トレジャーハンター	打撃防御力	7	サルベージで「アイフリードの手鏡」を入手	P.365
オークションの達人	術防御力	4	サブイベント「オークション」で全品目そろえた	P.361

アニー称号

固有の称号のなかで、注意が必要なのは「名探偵」のみ。ほかの称号はほかのメンバーと共通の条件なので、個性を出すならサブイベント「製鉄工場の怪」をこなそう。

称号名称	パラメータ	ボーナス	取得条件	掲載
法陣師	なし	0	初めから持っている	−
仇討ちの少女	なし	0	初めから持っている。ウォンティガの聖殿クリア後に自動的に失う	−
女医志望	FG回復力	2	フェイズ06で迷いの森の入口で取得	P.150
名探偵	術攻撃力	3	サブイベント「製鉄工場の怪」をクリア	P.358
怖がり	術防御力	2	迷いの森初回突破時に取得	P.150
ガジュマ嫌い	なし	0	初めから持っている。ウォンティガの聖殿クリア後に自動的に失う	−
トレジャーハンター	斬撃防御力	3	フェイズ47でサルベージを経験	P.305
本のソムリエ	斬撃攻撃力	3	サブイベント「移動図書館」をクリア	P.356
ナイスウェイトレス	打撃防御力	2	ミニゲーム「酒場」をクリア	P.368
自由少女(変更可能)	最大HP	10	ミナールの役場で眼鏡の女の人と話し、「そう思う」と答える	P.146
ドリーム・クリア	FG回復力	5	ミニゲーム「夢のフォルス」の2回目の夢、ミッション5をクリア	P.370
ミス・パーフェクト	打撃防御力	15	ミニゲーム「夢のフォルス」のフリーステージ全30面をクリア	P.370
トラベラー	打撃攻撃力	2	サニイタウンのネコ好きのじいさんの話を聞く	P.359
評論家	斬撃防御力	4	「抽象画」をバルカの博物館に展示し、アニーで調べる	P.361
バニーハンター	斬撃攻撃力	7	サブイベント「隠れうさにん」をクリア	P.366
世界仰天不思議発見	最大HP	100	ディスカバリーを64個すべて見つける	P.359
七星陣発見	FG回復力	5	ディスカバリーで聖獣の石碑を7つ発見	P.359
冒険家	術攻撃力	4	ディスカバリーで30個以上発見	P.359
偉大なる冒険家	HP回復力	4	ディスカバリーで40個以上発見	P.359
驚愕の冒険家	打撃攻撃力	6	ディスカバリーで50個以上発見	P.359
バトルマスター	術防御力	15	バトルブックをコンプリート	P.355
G・トレジャーハンター	HP回復力	5	サルベージで「アイフリードの手鏡」を入手	P.365
オークションの達人	斬撃攻撃力	4	サブイベント「オークション」で全品目そろえた	P.361

ティトレイ称号

料理に関する称号が多い。なかでも「料理の師匠」は重要度の高い術防御力が上がる。サブイベントで入手できるので、ぜひともやっておこう。

称号名称	パラメータ	ボーナス	取得条件	掲載
格闘弓士	なし	0	初めから持っている	−
製鉄工場従業員	なし	0	初めから持っている	−
姉想い	なし	0	初めから持っている	−
料理好き	なし	0	初めから持っている	−
××料理人	術攻撃力	2	トヨホウス河でみんなに毒キノコ料理を食べさせたあと	P.164
エコロジスト	なし	0	初めから持っている	−
トレジャーハンター	打撃防御力	4	フェイズ47でサルベージを経験	P.305
本のソムリエ	打撃攻撃力	4	サブイベント「移動図書館」をクリア	P.356
ナイスウェイター	斬撃防御力	2	ミニゲーム「酒場」をクリア	P.368
自由野郎（変更可能）	最大HP	10	ミナールの役場で眼鏡の女の人と話し、「そう思う」と答える	P.146
ドリーム・クリア	術防御力	7	ミニゲーム「夢のフォルス」の2回目の夢、ミッション5をクリア	P.370
ミスター・パーフェクト	最大HP	100	ミニゲーム「夢フォルス」のフリーステージ全30面をクリア	P.370
トラベラー	斬撃攻撃力	3	サニイタウンのネコ好きのじいさんの話を聞く	P.359
真正料理人	HP回復力	3	「金のフライパンと銀のおたま」をバルカの博物館に展示し、ティトレイで調べる	P.361
バニーハンター	斬撃攻撃力	7	サブイベント「隠れうさにん」をクリア	P.366
世界仰天不思議発見	斬撃防御力	15	ディスカバリーを64個すべて見つける	P.359
七星陣発見	打撃攻撃力	7	ディスカバリーで聖獣の石碑を7つ発見	P.359
冒険家	術攻撃力	4	ディスカバリーで30個以上発見	P.359
偉大なる冒険家	FG回復力	4	ディスカバリーで40個以上発見	P.359
驚愕の冒険家	打撃防御力	7	ディスカバリーで50個以上発見	P.359
バトルマスター	HP回復力	12	バトルブックをコンプリート	P.355
G・トレジャーハンター	FG回復力	5	サルベージで「アイフリードの手鏡」を入手	P.365
料理の師匠	術防御力	3	サブイベント「羽のフォルスの少女」のなかで取得	P.364
迷探偵	術防御力	4	サブイベント「製鉄工場の怪」をクリア	P.358
オークションの達人	斬撃防御力	4	サブイベント「オークション」で全品目そろえた	P.361

ヒルダ称号

スクリーンチャットで取得できる「酒好き」は、早解きしようとすると見逃してしまうので要注意。数少ないヒルダの固有称号なので、ぜひ取得しておこう。

称号名称	パラメータ	ボーナス	取得条件	掲載
術使い	なし	0	初めから持っている	–
占い師	なし	0	初めから持っている	–
ハーフ	なし	0	初めから持っている	–
元・王の盾	なし	0	初めから持っている	–
孤独を知る女	打撃防御力	3	サブイベント「羽のフォルスの少女」のなかで取得	P.364
酒好き	打撃攻撃力	3	スクリーンチャット「おいしいお酒・1」を見る	P.445
トレジャーハンター	斬撃攻撃力	3	フェイズ47でサルベージを経験	P.305
本のソムリエ	FG回復力	4	サブイベント「移動図書館」をクリア	P.356
ナイスウェイトレス	最大HP	20	ミニゲーム「酒場」をクリア	P.368
自由姐さん(変更可能)	HP回復力	2	ミナールの役場で眼鏡の女の人と話し、「そう思う」と答える	P.146
ドリーム・クリア	打撃防御力	6	ミニゲーム「夢のフォルス」の2回目の夢、ミッション5をクリア	P.370
ミス・パーフェクト	斬撃攻撃力	13	ミニゲーム「夢のフォルス」のフリーステージ全30面をクリア	P.370
トラベラー	術防御力	2	サニイタウンのネコ好きのじいさんの話を聞く	P.359
チェロ奏者	斬撃防御力	4	「チェロ」をバルカの博物館に展示し、ヒルダで調べる	P.361
バニーハンター	打撃攻撃力	7	サブイベント「隠れうさにん」をクリア	P.366
世界仰天不思議発見	術防御力	15	ディスカバリーを64個すべて見つける	P.359
七星陣発見	FG回復力	6	ディスカバリーで聖獣の石碑を7つ発見	P.359
冒険家	術攻撃力	5	ディスカバリーで30個以上発見	P.359
偉大なる冒険家	斬撃防御力	6	ディスカバリーで40個以上発見	P.359
驚愕の冒険家	最大HP	60	ディスカバリーで50個以上発見	P.359
バトルマスター	術攻撃力	15	バトルブックをコンプリート	P.355
G・トレジャーハンター	HP回復力	5	サルベージで「アイフリードの手鏡」を入手	P.365
オークションの達人	打撃防御力	4	サブイベント「オークション」で全品目そろえた	P.361

クレア称号

戦闘に参加せず、能力パラメータを持たないクレアは、称号を取得してもパラメータには影響なし。取得に条件があるのも「ゴージャスレディー」のみだ。

称号名称	取得条件	掲載
村娘	初めから持っている	-
さらわれた娘	初めから持っている	-
ヴェイグの家族	初めから持っている	-
入れ替わった女性	フェイズ43でベルサスにて演説後、自動的に追加される	P.285
演説者	フェイズ43でベルサスにて演説後、自動的に追加される	P.285
純朴な娘	「ピピスタ特産の麻織物」をバルカの博物館に展示して調べる	P.361

アガーテ称号

アガーテもクレアと同様にパラメータへの影響はない。なお、ストーリーの性質上、クレアとアガーテには共通する称号が多くなっている。

称号名称	取得条件	掲載
女王	初めから持っている	-
術使い	初めから持っている	-
謎の女性	初めから持っている	-
入れ替わった女性	フェイズ43でベルサスにて演説後、自動的に追加される	P.285
誇り高き旅人	フェイズ48で薬を届けるイベントのあと	P.309
目覚めた女王	フェイズ49のペトナジャンカのイベントをすべて終了後	P.312
ゴージャスレディー	「ゴージャスドレス」をバルカの博物館に展示して調べる	P.361

スクリーンチャット

Screen Chat Data

発生するスクリーンチャットは1000本以上。ほとんどは普通にプレイしていれば見ることができるが、見るために特別な条件が必要なものもある。そういったチャットの条件を公開。

チャットデータの見方

エピソード(1)	タイトル(2)	発生期間(3)	フェイズ(4)	発生条件/備考(5)
溶けない氷	マオのバトルブック·1	クレアが氷から出てからクレアの家に行くまで	01	続編がある

1 エピソード
スクリーンチャットのエピソード名。ミニゲーム「うさにんと遊ぼう」(P.373)でスクリーンチャットを見るときは、このエピソード名を選んでから見たいタイトルを選ぶことになる。

2 タイトル
スクリーンチャットのタイトル。

3 発生期間
スクリーンチャットの発生期間。この期間内でも、別のイベントの途中や仲間が足りないあいだなど、一部の状況では発生しないことがある。

4 フェイズ
発生期間の最速タイミングを、本書のシナリオ攻略で使用したフェイズ番号で表したもの。

5 発生条件/備考
発生期間以外の特殊な条件などを解説。赤い文字は、称号をもらえることを表す。すでに取得済みの称号は取得できない。

特殊条件チャット

称号が取得できるもの、普通に進めると見逃す可能性がある条件のもの、メンバー構成が限定されるものをまとめた。見逃したチャットはサブイベントでチェックしよう。

エピソード	タイトル	発生期間	フェイズ	発生条件/備考
溶けない氷	マオのバトルブック·1	クレアが氷から出てからクレアの家に行くまで	01	続編がある
迷いの森	暗い気分……?	迷いの森に入ってからペトナジャンカに行くまで	06	マオがいるとき
	マオのコワイお話·1	迷いの森に入ってからペトナジャンカに行くまで	06	「暗い気分……?」を見た
	意外だなぁ	迷いの森に入ってからペトナジャンカに行くまで	06	「マオのコワイお話·1」を見た
	歌うマオ·1	迷いの森に入ってからペトナジャンカに行くまで	06	迷いの森にいる/マオが称号「歌好き」を取得
怒りのジャングル	悪いか?	ティトレイ合流後、トヨホウス河の小屋に行くまで	09	続編がある
	さらわれた娘たちの共通点?	ティトレイ合流後、トヨホウス河の小屋に行くまで	09	「悪いか?」を見た
	マオのバトルブック·2	ティトレイ合流後、トヨホウス河の小屋に行くまで	09	「さらわれた娘たちの共通点?」を見た
哀しき雷鳴	夢を見た	ペトナジャンカに入ってからヒルダに会うまで	07	宿屋に泊まったあと
女王アガーテ	ヒルダの占い指南·1	カレーズに滞在中	13	アニーが病気でないとき
	ヒルダの占い指南·2	アニー復帰後、登山洞クリアまで	16	「ヒルダの占い指南·1」を見たあとで、アニーが病気ではないとき
	歌うマオ·2	ヒルダ合流後、カレーズから登山洞まで	13	フィールドマップにいる/マオが称号「歌好き」を取得
	アニーの日記·1	ヒルダ合流後、バルカ地下通路に入るまで	12	宿屋に泊まったあと

Chapter 5 データ

エピソード	タイトル	発生期間	フェイズ	発生条件／備考
クロダダク砂漠を行け	マオのコワイお話・2	カレーズに滞在中	13	「マオのコワイお話・1」を見た
	ティトレイの夢	登山洞に入ってからバビログラード港に入るまで	16	宿屋に泊まったあと
	ユージーンのみだしなみ・1	カレーズに入ってからバビログラードに入るまで	13	アニーが病気ではないとき／ユージーンが称号「ダンディ」を取得
アニカマルの冒険家	アニーの日記・2	登山洞に入ってからバルカ地下通路に入るまで	16	宿屋に泊まったあとで、アニー、ティトレイ、ヒルダがいる
登山洞の攻防	マオのコワイお話・3	登山洞に入ってからバビログラードに入るまで	16	「マオのコワイお話・2」を見た
	歌うマオ・3	登山洞に入ってからランドグリーズの聖殿に入るまで	16	バビログラードの屋外にいる／マオが称号「歌好き」を取得
禁じられた街	おいしいお酒・1	ミリッツァ＆ワルトゥ撃破から、ランドグリーズの聖殿に入るまで	19	ヒルダがいて、バビログラードの「リフトの管理人の家」から出てきたとき／ヒルダが称号「酒好き」を取得
	ユージーンのみだしなみ・2	バビログラードに入ってから首都バルカに入るまで	17	続編がある／ユージーンが称号「ダンディ」を取得
首都バルカ	静かだネ	首都バルカでパーティが分かれている期間	20	ティトレイがいないとき
	マオの心配	首都バルカでパーティが分かれている期間	20	ティトレイとヒルダがいて、ユージーンとアニーがいない
	ここだけの話	首都バルカでパーティが分かれている期間	20	ティトレイがいて、ヒルダがいない
	アニーの占い講座	バルカ港で占い師と話したあと	19	「ヒルダの占い指南・2」を見た
	ユージーンの夢	バルカ港に入ってからバルカ地下通路に入るまで	19	宿屋に泊まったあと
震える牙	ヒルダさんっていいにおい……1	メセチナ洞窟を出てからイーフォン戦まで	30	フィールドマップにいる
聖なる戦い	ヘンなコト？	メセチナ洞窟を出てから最後まで	30	宿屋に泊まったあと
ラジルダの旗の下に	ティトレイの昔話・1	ラジルダで闇の力の話を聞いてから、ふたつの紋章の謎を解くまで	30	ティトレイがパーティにいる
	ティトレイの昔話・2	ラジルダの紋章の謎を解いてからイーフォン戦まで	30	「ティトレイの昔話・1」を見たあとで、イーフォンの遺跡以外にいて、ティトレイとヒルダがいる
	アニーの日記・3	ラジルダに入ってからランドグリーズの聖殿に入るまで	30	宿屋に泊まったあとで、アニー、ティトレイがいる
	夢だろ……！？	ラジルダに入ってからフェニアに会うまで	30	宿屋に泊まったあと
	ユージーンのみだしなみ・3	イーフォンの聖殿クリア後、フェニアに会うまで	31	ユージーンとヒルダがいる／ユージーンが称号「ダンディ」を取得
鏡の国のティトレイ	似たものどうし・1	ヒルダと再会後、ユージーン戦まで	28	続編がある
	似たものどうし・2	イーフォンの聖殿クリア後、ピピスタに入るまで	31	「ティトレイの昔話・1」を見た
	不思議な寝言	イーフォンの聖殿クリア後、フェニアに会うまで	31	「夢だろ……！？」を見たあとで、宿屋に泊まったあと
ピピスタの灯	ヒルダさんっていいにおい……2	ピピスタに入ってから聖火台に入るまで	32	「ヒルダさんっていいにおい……1」を見た
マオの思い出	お母さん……	フェニアの聖殿をクリア後、ランドグリーズの聖殿に入るまで	35	宿屋に泊まったあと
壁の向こうに	歌うマオ・4	ノルゼンの情報を聞いてから最後まで	37	キョグエンの入り口にいる／マオが称号「歌好き」を取得
	アニーの夢	キョグエンに入ってからノルゼンに入るまで	36	宿屋に泊まったあと
	ティトレイの味好み	キョグエン滞在中	38	「アニーの夢」を見たあとで、キョグエンにいる
ネレグの塔	おいしいお酒・2	ノルゼンに入ってからネレグの塔の3回目の中ボス戦まで	40	ノルゼンにいる／ヒルダが称号「酒好き」を取得
	歌うマオ・5	ノルゼンでフリーシップに乗れるようになってから最後まで	41	ノルゼン屋外にいる／マオが称号「歌好き」を取得
	ヒルダの夢	ノルゼンに入ってからモクラド村に入るまで	38	宿屋に泊まったあと
アニーの真実	マオのコワイお話・4	ウォンティガの聖殿クリア後、ベルサス終了まで	42	「マオのコワイお話・3」を見た
幻を求めて	歌うマオ・6	マウロに暗号メモをもらってから、最後まで	47	フリーシップに乗っている／マオが称号「歌好き」を取得
	ユージーンのみだしなみ・4	ギリオーヌの聖殿クリア後、初サルベージまで	47	「ユージーンのみだしなみ」シリーズの最終話
	マオのバトルブック・3	ギリオーヌの聖殿クリア後、初サルベージまで	47	「マオのバトルブック」シリーズの最終話
ユージーンの絆	おいしいお酒・3	ギリオーヌの聖殿クリア後、サニイタウンに入るまで	47	「おいしいお酒・2」を見たあとで、ノルゼンにいる
ヴェイグの涙	恋するティトレイ	アガーテサイドが終わってからピピスタ・アニカマル・バビログラード・ミナールの各争乱を収めるまで	48	「さらわれた娘たちの共通点？」を見た
スールズへ	おいしい飲み物	ラジルダが崩壊してから最後まで	53	「おいしいお酒・1」を見たあとで、スールズにいる
	歌うマオ・7	スールズに入ってから最後まで	53	「歌うマオ」シリーズ6本を見た

COLUMN 3

クリア後のお楽しみ

最終ボスを倒し、カレギア王国に平和を取りもどしても、まだ冒険は終わりじゃない。クリアデータを読み込めば、さらに深くまでゲームを楽しめるのだ!

1周目ではできないことがいっぱい

エンディング後にセーブできるクリアデータをロードすると、1周目に比べて、下表のような要素が追加された2周目を楽しめる。特にクリアデータロード時に行ける「グレードショップ」では、クリア前までにためたGRADEをお金代わりにして、システムをカスタマイズできるのだ。なお、余ったGRADEは次の周に持ちこされるので、無理に全部のGRADEを使う必要はない。

2周目以降でできるようになること	
マオとヒルダの合体秘奥義を出せる	P.115
戦闘ランクMANIAを選択可	P.128
戦闘ランクUNKNOWNを選択可(3周目以降)	P.128
サイグローグの館、40階以降に入れる	P.374
グレードショップを利用できる	下記参照

グレードショップリスト

項目	コスト	効果
称号引き継ぎ	100	NPC以外の称号を引き継ぐことで、パラメータの初期値が上がる
バトルブック引き継ぎ	10	獲得グレード情報以外を引き継いで、最初からコンプリート数が多い
術技引き継ぎ	900	術技・奥義を引き継いで、最初から強力な攻撃ができる
スマッシュポイント引き継ぎ	500	スマッシュポイントを引き継いで、奥義を容易に習得できる
フォルスキューブ引き継ぎ	800	特殊効果の成長度合いを引き継いで、戦闘を楽に進められる
料理レシピ引き継ぎ	100	基本レシピを引き継ぐ。「料理熟練度引き継ぎ」とのセットがオススメ
料理熟練度引き継ぎ	300	各レシピの熟練度だけを引き継いで、最初からトッピングができる
オーブ引き継ぎ	300	「〜オーブ」という名称の護符を引き継ぐ
FG回復速度2倍	100	敵味方のFG回復速度が2倍になって、術技合戦になる
獲得ガルド2倍	600	戦闘での獲得ガルドが2倍になって、お金に困らない
全ダメージ2倍	100	敵味方のダメージが2倍になって、スピーディな戦闘を楽しめる
獲得エンハンスポイント2倍	950	戦闘での獲得EPが2倍になって、エンハンスをより多くできる
ランダムエンカウント無効	3000	移動中の通常戦闘がなくなる。イベント戦闘は発生する
あらすじブック引き継ぎ	100	「あらすじブック」を引き継ぐ。あらすじの最後の章はこれでしか見られない
コレクター図鑑引き継ぎ	10	「コレクター図鑑」の内容を引き継ぐ
ワールドマップ引き継ぎ	100	ワールドマップとディスカバリー情報を引き継ぐ
経験値2倍	2000	戦闘での獲得経験値が2倍になる。「経験値5倍」と併用可能
経験値5倍	4000	戦闘での獲得経験値が5倍になる。「経験値2倍」と併用して経験値10倍
獲得グレード2倍	1500	獲得できるGRADEが2倍になる。次の周に向けてGRADEを稼げる
消費アイテム引き継ぎ	700	各種グミや強化アイテムなど、道具全般を引き継ぐ
装飾品引き継ぎ	2000	「〜オーブ」以外の護符、宝石を引き継ぐ
最初から6人	5000	ストーリーはおかしくなるが、最初から6人パーティで始められる

Randgriz
ランドグリーズ

Chapter 6

Material

設定資料

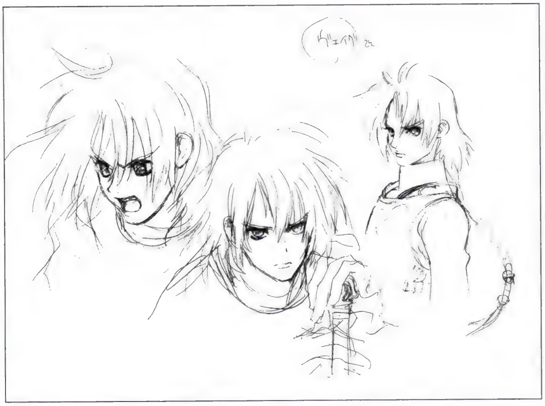
美麗なグラフィックが完成するまでに生まれた、本来は陽の目を見ないはずの設定原画を多数収録した。また、本作の「真のテーマ」に言及した開発陣インタビューには、物語をより深く楽しむためのエッセンスが満載されている。そんな、ゲームをプレイするだけではうかがい知れない「裏側」をお見せしよう。

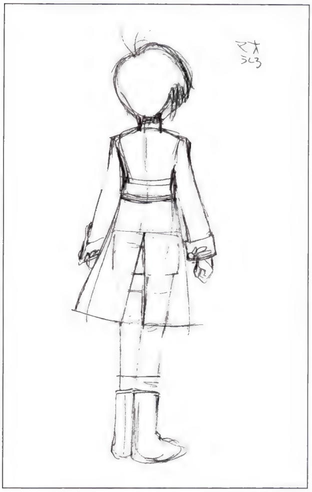
設定画コレクション
Original Picture Collection

キャラクターデザインを担当した、いのまたむつみ氏の設定原画を独占公開。巻頭のキャラクター紹介ページに掲載した決定稿と見比べて、相違点や変遷を楽しんでほしい。

ヴェイグ
Veigue

ラフの段階から、ほぼ決定稿に近い仕上がりになっているヴェイグ。イメージは早期から固まっていたようだ。しかし表情を見ると、作中では見せなかった激しい感情の動きが見えて興味深い。





マオ

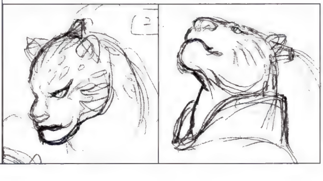
Mao

マオといえば「赤」のイメージ。原案の段階では、髪や目だけでなく、衣装も赤系統でまとめる案が検討されていたようだ。左下のデザインが採用されていたら、かなりイメージが違ったかも？

設定画コレクション

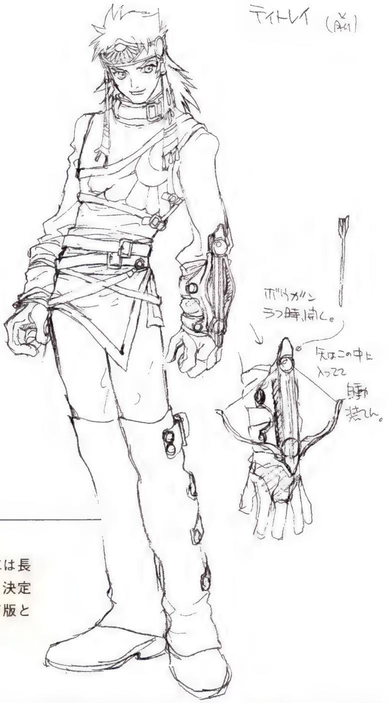
ユージーン
Eugene

丸みを帯びたしなやかなラインといい、ラフの「ねこぜ」の書き込みといい、動物的なイメージでまとめられたユージーン。決定稿では、より躍動感あふれるデザインで描かれている。



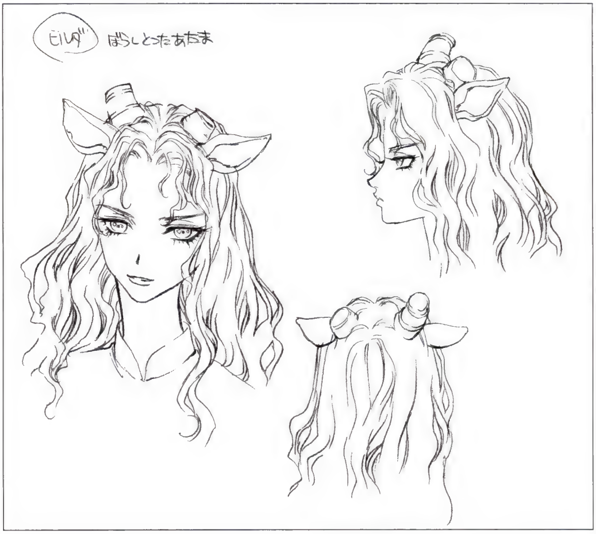
アニー
Annie

決定稿よりも、いくぶん大人びた雰囲気のアニー。配色や衣装のデザインはほぼ決定稿と同じだが、輪郭とポーズだけでも、キャラクターから受ける印象が変わってくるのがおもしろい。



ティトレイ
Tytree

下のラフ案を見てのとおり、ティトレイには長髪バージョンが2案も用意されていた！　決定稿の髪型、サラサラヘアー版、ワイルド版とどれもプレイヤーの好みが分かれそうだ。



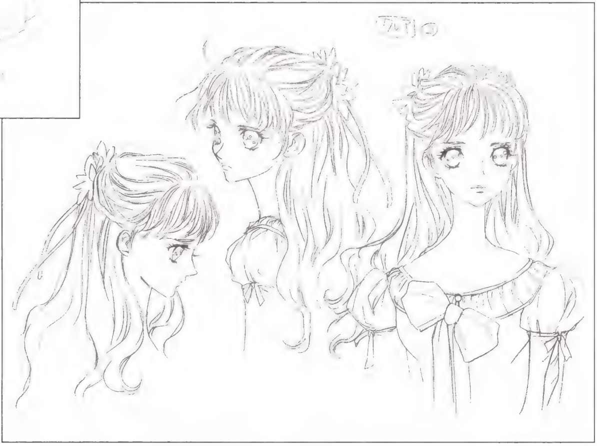
ヒルダ
Hilda

憂いを含んだ表情や、どこかすねたような表情など、デザイン段階からしっかりキャラクターをつかんでいたのがわかる。

設定画コレクション

クレア
Claire

普通の村娘なだけに、衣装も装飾もごくシンプルだが、どこか気品を感じさせるデザインだ。どのラフ画も寂しげであったり、無表情だったりするのは、やはり彼女の設定が「氷に閉じこめられたヒロイン」だったためだろうか。



アガーテ

Agarte

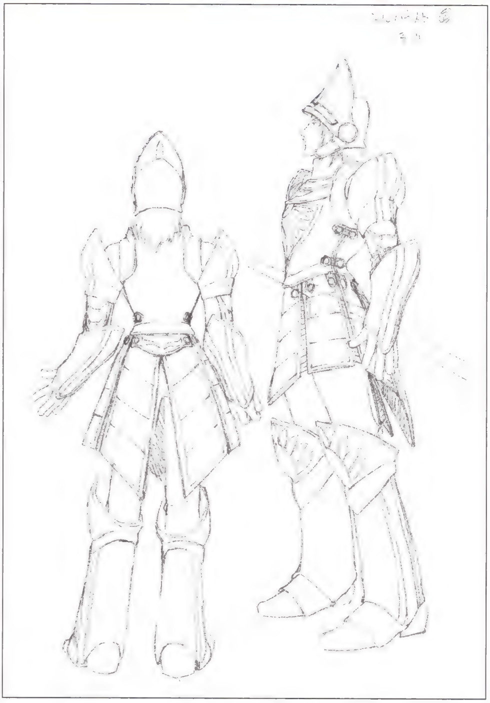
華美なドレス、綿密に書き込まれたデザインはさすがに女王を思わせるが、繊細な主線とはかなげなイメージはクレアと通じるものがある。なにもかもが違う2人のはずなのに、両者が対の存在であることが見てとれるようだ。

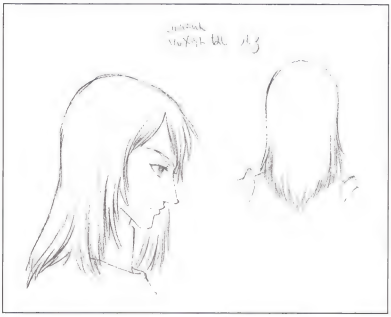
ラドラス
Ladras

作中では導入部でのみ描かれるラドラス王だが、設定画は細部まで書き込まれている。ガジュマ特有の動物的なモチーフは耳のみなものの、精悍な目つきと彫りの深い顔立ちが印象的だ。

ミルハウスト
Milhaust

どのデザインでも唇を真一文字に結んでいるミルハウスト。彼の強い信念を象徴するようだ。一方で、甲冑をはずした素顔では、どこか憂いに沈んでいるかのような表情が描かれている。

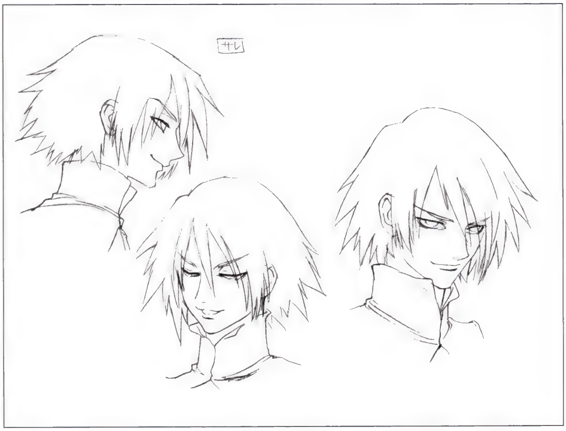




ジルバ
Zilva

豊かな表情バリエーションが描かれているジルバの設定画。「女王の側近」としてのイメージよりも、「アガーテと2人のときの自然な表情」が強く意識されているようだ。

設定画コレクション



サレ
Saleh

貴公子然としたデザインのサレ。自信に満ちた表情といい、ラフの段階ですでにサレのキャラクターは完全に固まっていたことがうかがえる。

トーマ
Tohma

これぞガジュマ！　といった趣の、野性味あふれるデザインだ。表情も実に豊かで、クールなサレとの対比がいっそう強調されている。

ワルトゥ
Walto

サレと似て非なる衣装のデザインは、王の盾の正装のイメージだろうか。大きめな耳、細い関節とあいまって、どこかコウモリを連想させるデザインだ。

ミリッツァ
Militsa

少女の面影を感じさせる。女性キャラクターの表情は、どれもどこか憂いを感じさせるものがそろう。デザイン時のひとつのテーマだったのかもしれない。

デフォルメイラスト　Deformation Characters

ここに集めたのは、パブリシティ用に用意された4頭身のキャラクターたち。本来のイメージとはガラリと変わった、元気いっぱい、躍動感あふれるキュートなイラスト群は、もちろんキャラクターデザインのいのまたむつみ氏によって描かれている。

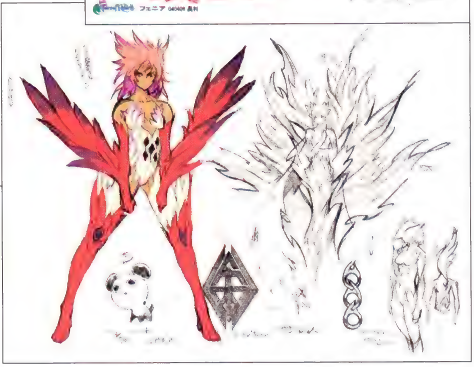
設定画コレクション

ナムコ社内デザイン 1　In-house Design

ここからは、ナムコ社内のデザイナーによる設定画を掲載。『テイルズ オブ シンフォニア』で精霊などのデザインも手がけた奥村氏の設定画だ。覚え書きや指示類もあまさず掲載しているので、イラストのすみずみまで楽しんでほしい。

イーフォン
Eephon

左の絵だけ見ると、決定稿とはまったく別。イーフォンのモチーフは獅子とのことで、初期稿はまさに獅子そのもの。そこから、擬人化が進んで決定稿に変わったのだろう。



フェニア
Fenia

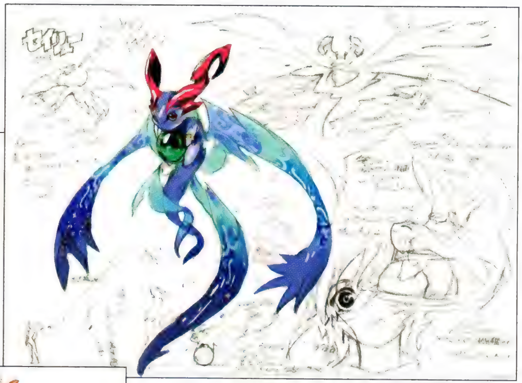
右上はほぼ決定稿、対して右下は初期稿。劇的といっていい変化がある。作中でも戦闘のないフェニアだけに、より温厚なイメージにリファインされたのだろう。

ウォンティガ
Wontiga

上の2体と違い、こちらはスマートにデザインが決まったようだ。白虎をモチーフとしつつも、胸回りの意匠やマフラーのアレンジが個性的。

シャオルーン
Shaorune

着色された3面図が用意されているなど、聖獣のなかでも別格の扱い。もっともプレイヤーになじみ深いシャオルーンだけに、ラフ画の書き込みも多彩だ。



ギリオーヌ
Gilione

中国の伝説に登場する、麒麟をイメージさせるギリオーヌ。年輪を感じさせる表情からは、動物的なデザインでありながらも、どこか長老のような雰囲気をただよわせている。

ランドグリーズ
Randgriz

背中の甲羅、そして「玄」の文字から、モチーフが玄武であることがうかがえる。白い眉とヒゲ、そして手にした杖と、全体的に「思慮深い知識人」といったイメージがふくらむデザインだ。

ナムコ社内デザイン 2　In-house Design

ザピィ
Zapie

クレアのペット、ザピィのラフ画。青いものは一般的なマフマフの色だ。どのカットにもヴェイグの絵が添えてあり、ヴェイグの肩に乗る前提でデザインされたマスコットだということがわかる。

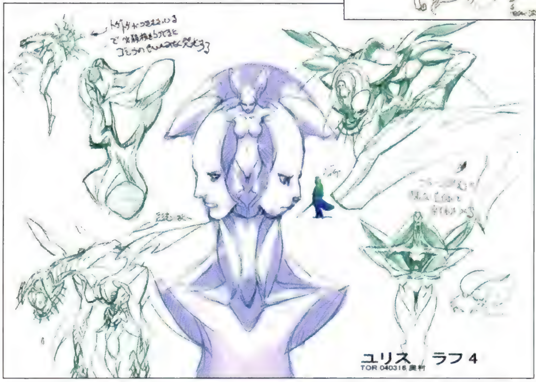
ゲオルギアス
Geyorkias

聖獣の王だけに、その描き込みの緻密さといいサイズ設定といい、まさに圧巻。作中での戦闘では少々サイズ比率が抑えられたが、この比率で戦ってみたかった気もする……!?

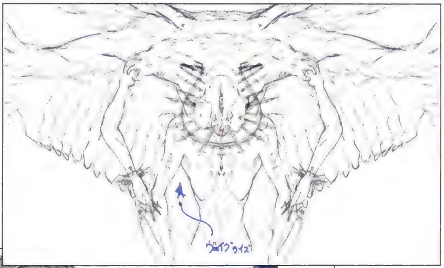
ユリス
Yuris

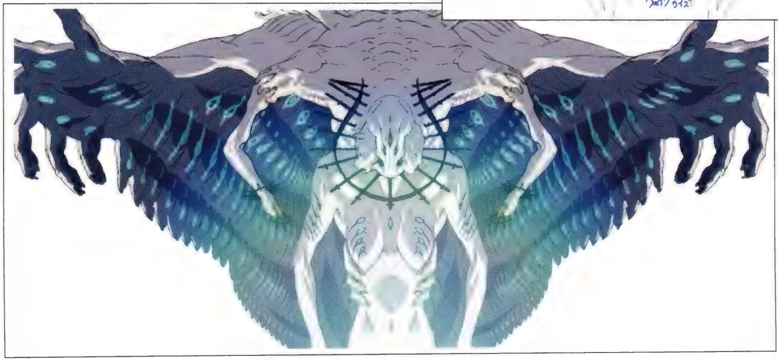
戦闘中は巨大すぎて半身しか見えないが、外郭はもちろん、内部まで精密に描き込まれている。生物色を色濃く残しつつも、その形状と配色とで幻想的な印象を受ける。

ユリス　ラフ 3
TOR 040316 奥村



ユリス　ラフ 4
TOR 040316 奥村





開発者インタビュー

Special Interview

マスターアップを終えたばかりの開発陣にインタビューを敢行した。快く取材に応じてくださったのは、ナムコのプロデューサーの吉積氏とシナリオ・演出を担当した馬場氏、そしてメインシナリオを担当したフリーシナリオライターの平松氏という御三方。作品に込められたメッセージを初め、作中では語られなかった裏設定の話題まで飛び出した。

「再誕」というキーワードに込められたテーマ

まずは本作のテーマについてお聞かせください。

平松:「再誕」というキーワードが決まったのは、実は音声収録が始まってからなんです。台本の1巻のヒルダのセリフでは、「再誕」ではなくて「再生」となってましたし。でも、後づけのテーマではなく、なるべくしてなったと言うか。今回のお話をいただいたときに、まずは好きなものを書いてみてよと言われたんですが、いざ考えるとあれこれ迷ってしまって、かなり難航してたんです。次のプロットで没だったら交代だよ、みたいな状況で……(笑)。そんなときに、吉積さんから「今回は獣人を出したい」という案が提示されたんです。その瞬間にピンときて、「だったら民族問題をやりたい」と切り出してみたんです。今の世の中、世界のあちこちで民族を理由に戦争が起こってるし、僕たちの周りにだって人種の問題みたいなものがありますよね。そういう時代性を織り込みたいということと、個人的に「ユーゴスラビア(現セルビア・モンテネグロ)」という国が好きで、何度も行っているんですが、実体験も交えて描けそうだったので、そのことを吉積さんたちに伝えたんです。ユーゴは紛争もあって分裂したし、「民族」という大枠では対立が残ってますが、「個人」同士では仲良くやっていたりするんです。そんな世界で主人公たちがいろいろ考える話はどうか、と熱弁したところ(笑)、「それはおもしろそうだね」となって。それなら、ユーゴのように「元どおりにもどすのではなく、むしろ新しい形を作るべきではないか」というテーマに行きついたんです。

吉積:そのテーマを踏まえたうえで、タイトルを『リバース』と決めたんですよ。日本語訳すると「再誕」。人間関係とか種族関係の「再構築」という意味でそういうタイトルをつけたので、この言葉を中心に物語を展開していこうっていう流れになりました。あとは『テイルズ オブ』シリーズのファンタジックな世界観の中に、このテーマに沿ったリアルな問題をいかに盛り込んでいくかが最大のテーマだったんですが、ここは平松君の体験したことだとか、考えていることが、すごく参考になってよかったと思いますね。それを盛り込むことができたので。

平松:頭の中だけで考えていると、物語全体が作りごとになってしまって、セリフがウソっぽくなったり、説教くさくなると思うんですよね。だから、自分が経験したことで、なおかつこのゲームをプレーする若い人たちが実際に持っているであろう疑問や不安みたいなものを盛り込むことで、この作品のテーマを身近に感じられるように書いたつもりです。それでいて、あえて「これが正解だ」というような答は明示せずに。というのも、現実の世界において、民族問題や平和のことについて、答なんて出てないじゃないですか。簡単に出せるものでもないし。だから

こそ、(ゲームを)最後までやってもらったらわかると思うんですけど、答えは自分で考えてください、続きはみなさんで考えてみましょうということにしたかったんですよ。

平松さんはそこをユーザーに伝えたかったんですね。

平松:はい。それと、もうひとつ……「みんな生きろよ」ってことです。気づいたプレイヤーの方もいると思いますが、ヴェイグたちが殺した敵っていないんです。

馬場:直接手を下したのは、人間じゃないユリスぐらいですね。

平松:よくマスコミで、ゲームはリセットが効くから簡単に人を殺す、だからゲームの影響を受けた子供は人の命を軽く考えてるとか言われてますよね。でも、僕らは生きるための話を書いてるし、何かが崩壊してしまってもそれでいいじゃん、なんて話は書いてないんです。『リバース』をプレイする人の中にも、いろいろ悩みがあったり、つらいことがあったりすると思うんですけど、がんばって生きてほしいじゃないですか。だから、ヴェイグやヒルダが「死」を口にするとティトレイが怒ったり、ユージーンが「殺せ」と言うとみんなが怒ったりとか、そういうシーンを作ったんです。

死んでしまったら終わりですものね。

平松:です！　生きるのは大変だけど、いいことも必ずありますからね。吉積さんが考えてくださった「再誕」という言葉がすごくいいのは、「人は何度でもやり直せる」っていうメッセージが込められてることだと思うんですよ。今日、失敗しても明日がんばろう、毎日「再誕」するぞ、みたいに思ってもらえるといいですね。僕なんて、シナリオ書いてはダメ出しされて、何度「再誕」したかわかりませんよ(笑)。なんか、ちょっと古臭いというか、暑苦しいと思われるかもしれないですけど、その「生きろ」ということにはすごくこだわりました。

吉積:そうですね。ボス戦なんかは、ゲームシステム的にHPゼロにするまで戦いますが、終わったあと誰も死んでないんですよ。しゃがみ込んで「うぅ～」って言ってるとか、そういう感じで、殺してはいない。むしろ最後「トドメを刺せ」って言われても、「がんばって生きろよ」って言っちゃうくらいで。

馬場:うしろ向きな気持ちで破壊したりするのは、とても簡単じゃないですか。でもそれよりも何かを創り上げていったり、継続してやっていこうよ、という前向きな気持ちをつねにパーティメンバーに持たせて、プレイヤーにも同じ感覚でプレイしてもらえれば、というところですか。

平松:ですね。ユージーンは親友を殺し、アニーはお父さんを殺されて……と、みんなとてもつらい状況にあっても、最終的には生きることに前向きになるようにしたつもりです。だからこそ、本編でも死ぬのはごく一部。アガーテとナイラ、悪人側ではジルバ、サレ、トーマぐらい。

馬場:まー、サレとトーマはしょうがないね。

平松:ジルバも含めて、サレたちは完全な悪にしたかったし、改心して生きててほしくないし。だからあの3人には、悲しい生い立ちとかは一切ないです。ただ悪いヤツ。いい人は極力死なないようにしました。

シナリオ的に、「誰も殺さない」という話を書くのは難しいような気がしますが。

平松:僕はシナリオの先生に「簡単に殺すな」って教えられたんですよ。それはいちばん大事に扱えよって。キャラクターを殺して「泣きのシーン」を作るのって、やっぱり楽なんですよね。人が1人いなくなるっていうのはとても大きなことですから。だからこそ、そこは慎重に描かないといけないと思います。

吉積:ストーリー上、理由があって亡くなっていく人もいますが、それはやっぱり多用したらイカンっていうことですよね。

平松:現実の世界でも、生きたくても死んじゃう人もいるじゃないですか。それなのに、なんで自殺するんだよって、腹が立つんですよ。これは僕の持論なんですけど、「死ぬくらいなら、逃げてやり直せばいいじゃん」って。せっかく本編を書くチャンスがあるなら、そこはぜひ伝えねば、と。

吉積:1つのストーリーでいろいろな人が生きている世界を描こうとすると、やっぱりいろいろな世界を旅していって、いろいろな人と触れあって、そこでお話があったりするわけなんですよね。私たちも、そうやって普段生活しているわけじゃないですか。そういうふうに、現実世界と近いところを描こうとすると、死んでいくってのは欠落していくことなんで、そんな簡単に欠落させてはいけないなっていうのはありますね。やっぱり悲しむ人がたくさんいるってことがわかんないといけないと思うんで。「死んでいくことイコール誰かが悲しむこと」なんだってのは、前面に出すテーマじゃないですけども、ベーシックなテーマとしてやっぱり描いていきたいですけどね。

平松:こんなこと言ってると、『シンフォニア』ファンの皆さんから怒られちゃうかもしれないですけど……『シンフォニア』はけっこう人が死ぬストーリーなので。

吉積:そうだね。あれはどちらかというと、なぜこんなに喪失していかなければいけないんだろう、それはイカンっていうところがテーマになってる。

平松:あ、決して『シンフォニア』を批判してるわけじゃないです、ホントに！　シナリオの実弥島巧さんとも仲良くさせていただいてますし(笑)。

開発者インタビュー

平松 正樹
Masaki Hiramatsu

シナリオライター（フリー）。本作ではメインシナリオの他、チャットやサブシナリオ、ミニゲームなどテキスト関連全般に携わる。

「人を殺すのは楽。

理解を深めるまでを描いたら「君と殴り合うRPG」に

前作『シンフォニア』との差別化は意識されましたか？

平松： はい。あとは、僕自身の好みとか性格も出てますね。特に仲間全員と必ず一度は戦うあたり……。「君が生まれ変わる」ではなく、「君と殴り合う」RPGになってしまいました（笑）。

吉積： そうだよねー。むちゃむちゃ殴り合いますよね。

平松： なんらかの形、理由で全員と戦うんですが、最初から「全員と戦わせよう」としてたわけじゃないんです。ただ、目的も生き方も違う、他人同士が仲間になるのって、簡単じゃないと思うんですよね。でも、命がけの戦いには、互いの思いや本音みたいなものが見えて、そこに何かを感じるから一緒に行ってみようと思えるんじゃないかと。そういう部分の感情をリアルに出そうとしたら「全員と戦闘」していたというか……。

吉積： 本当だよね。オープニングムービーのいちばん最後は、ユージーンが「お前を迎えにきた」っていうとこで終わるんですけど、普通は「はいそうですか」って言わないですからね。

平松： 絶対言わないですよね。

吉積： ま、特にその、視覚的な効果も狙ってないですけど、ガジュマじゃないですか。で、プレイヤーからすると異質なものが手を差し伸べてるんですよね。知らない人から手を差し伸べられて、「はいそうですか」と普通は言わない。そういうのが何回も続くんですよ。その違和感とか、そうやって仲良くなっていくのは、やっぱり「異質なものや異種族ともわかりあえる」っていう、1つの大きなテーマになってますよね。そういう意味では、あの冒頭のシーンはものすごくよくできるなと思います。

平松： 構成的には、仲間入りのエピソードは前後編になるように作ってます。そのキャラと戦い仲間入りする話と、入ったばかりの新メンバーが性格などが出るような話を置いて、パーティとのかかわり方を見せるようにしました。

吉積： だいたいみんな、入ってくる方がちょっと違和感ありつつ入ってくるんですよね。ティトレイは逆でしたけど。

一同：（笑）

吉積： 自分から入っておいて、逆にみんなに違和感がある。それがだんだんうち解けてくるんですよね。

平松： ヴェイグ的には、うっとおしかったでしょうね（笑）。

今回のヴェイグは、歴代の『テイルズ オブ』シリーズの主人公と比べて、冷静でクールな印象ですが。

吉積： 18歳のリアルな男の子を描こうとすると、いろいろブレはあると思うけど、いままでの主人公みたいに「行くぞぉぉ！」とかっていうのは、ちょっと違うんじゃないかと思ったんです。もう少し自分の内側に向いてるというか、ちょっとクールにかまえたいというか。あとは、ヴェイグのような性格のキャラクターの方が、リアルな物語を描きやすいんじゃないのかな、というのも理由なんですけどね。描いててどうでした？　そういうキャラクターって。

馬場： ……大変なんですよね。

一同：（笑）

吉積： 説明させられないからね、いろいろなことを。

馬場： ヴェイグはしゃべってくれないんですよ。ティトレイやマオは勝手にしゃべっちゃうし（笑）。そんな状況で、主人公なりの存在感を出さなければいけないんで、大変でしたね。

平松： クールな部分と、主人公として物語を引っ張るための自己主張のバランスが難しくて、何度も書き直しを……。それでも、ヴェイグを寡黙な感じにしたのは、やっぱり「差別化」というところです。『テイルズ オブ』シリーズの歴代主人公はみんな熱血系ですよね。そこに、新しい熱血主人公を作って、歴代主人公との違いを出すのって、すごい大変なんですよ。今時、そんな熱血な若者なんてあまりいないし、むしろ、熱血な人を冷めた目で見る方が自然かなと思って。それと、ヴェイグが嫌いになりそうなタイプ、絶対に友達にならなそうなタイプとしてティトレイを出しました。ティトレイだけでなく、パーティにおける各キャラの役割と、それぞれの関係に関しては、すごく意識しましたね。

「18歳のリアルな男の子を描こうとしたらクールな

だからこそ、慎重に描かないといけない」(平松)

収録されたスクリーンチャットはなんと1000本以上!

チャットがすごく多いですよね。声優さんが大変だったろうなと思いました。

吉積:馬場くんがたくさん書いたんですよ。カットしましたもんね、多すぎて。

当初はどれくらいあったんですか?

馬場:1200……とか、そのくらいはあったんじゃないですかね。それでも1000個以上が、本編に収録されてます(笑)。社内募集で採用になったネタも入ってますし。

チャットを多くしようという意図はなんだったんでしょう?

馬場:色々あった方がキャラクターの個性を印象づけやすいと思ったんです。ティトレイの姉思いやヒルダのコンプレックスも強調できましたし、アニーはこわがり、なんていうチャットから生まれたキャラクター性もいくつかあります。でまあ、書けるだけ書いていたら、そんな数になってました。1つチャットを考えると、あ、これ引っ張れるなっていうのが出てきちゃうんですよ。それでマオの歌シリーズみたいなのができました。

ヒロインを戦わせるか否か?女の子が戦う理由

今作ではヒロインのクレアがNPCになっているのが特徴的だと思うのですが。

吉積:私の中で「クレアは戦わないでしょう」みたいな思いがあったのが大きいと思うんです。それと、なによりいちばん大きな理由は、今作のテーマの根本的な部分を背負わせてるからですね。種族の問題であったり、種族に関係ない人間性の問題だったりを背負わせているんで、パーティの中にいるよりも、外からそれを体現してもらいたいっていう狙いがあるんです。

平松:ヒロインが戦う理由っていうのは難しいですよね。

吉積:今までは屈託なく戦わせてましたけどね。やっぱり普通の女の子が戦っても、そんなに強くないと思うし。

平松:ですね。それと、僕がクレアが戦う理由を見つけられなかったという、技量の問題もあるんですけど……。

一同:(笑)

平松:女の子に戦う理由をつけさせるっていうことは、すごく難しいですよ。たとえば男の子の主人公だったら、弱い女の子を守る必然性がありますよね。でも、すごい強い女の子だったら、逆に守ってくれって話じゃないですか。事件に巻き込まれる子だからこそ、必死に助けたい「理由」ができるというか。

主人公になりました」(吉積)

吉積:フォルスの問題もありましたね。フォルスで戦うのがベースなんですが、クレアはフォルスが発現する機会がないんです。だから戦えないだろうなって感じですかね。別に今回は、頭からヒロインが戦わないようにしようって思ったわけじゃないんですよ。戦わなくても、ストーリーの中心として表現されているっていう、表現しきったなっていう達成感はありますけどね。

3Dが得意なPS2であえて2Dで制作した狙い

前作の『シンフォニア』が3Dで、今作の『リバース』は2Dになったわけですけど、その経緯というのは?

吉積:今、3D表現がメインになりつつありますけども、僕は2Dで表現することはまだ終わってないと思うんです。むしろ、今後は2Dでしか表現できないことも出てくるはずだと。だから『リバース』を2Dで作りたかったんですよ。2Dでできなかった、今までやってなかった表現とか、そういうのを盛り込んでいこうということで。どっちが上、どっちが下ってことはないですからね。表現方法が違うっていうだけなんで。

では、次回作がどちらになるかは……。

吉積:まあ、2Dも3Dも選択肢があるってことですね。今後はおそらく、テーマとか描き方によって、2Dでいくか3Dでいくかを決めると思います。

吉積 信
Makoto Yoshidumi

(株)ナムコのプロデューサー。家庭用ソフトの販売、宣伝を経て、現在は『テイルズ オブ』シリーズのプロデューサーとして開発に携わっている。

1
2
3
4
5
Chapter 6 Material

ヴェイグとティトレイの殴り合いの場面は自信作

ストーリー中、特にここを見てほしいっていうオススメのイベントシーンはありますか？

馬場：ミナールの海岸でティトレイとヴェイグが殴り合うシーンがありましたよね。書いた平松さんにはとても申し訳ないんですけど、最初、文字で見た時は暑苦しい男と男の殴り合いとしか感じなかったんです。でも声と音楽が乗った時点ですごく感動的なシーンに仕上がってきました。テストプレーをしながらちょっとウルウルっときちゃったんですよ。これはやばい、このまま会社で泣いたら恥ずかしいと思って、そのシーンを飛ばしました。で独りで涙にひたりたいと思っちゃうぐらいすごくいいシーンになってますね。

平松さんはどうですか？

平松：僕もあの殴り合いです。檜山さんと山口さんの演技が最高ですよね。声だけ聞いても殴り合ってるし、セリフもほとんど迷わずに書けたシーンです。なにより、ヴェイグの「誰がムッツリだ……」の部分が好きです。ヴェイグは、あのとき、初めてティトレイと同じ目線になって、自分をさらけ出した。だから、オウム返しに言うんです。以後、ヴェイグの演技がガラリと変わっていて、そこも見所です。それに、あのシーンはプレイヤーが操作して殴り合えるじゃないですか。最初は、スケジュール的に無理だと言われてたんですけど、戦闘班の皆さんが頑張って組み込んでくれて……。しかも、1発ずつ順番に殴り合うと、セリフが掛け合いになっているというオマケまでつけてくれたんですよ。あれは本当にうれしかったですね。

そのほかにはありますか？

平松：ヒルダの試練の前後編。「お母さんと呼んだことなかった……」というときの、大原さんの演技は本当に心に迫るものがあります。あの場面の収録前に見た、大原さんの気合の入った表情が忘れられません。それと、ユージーンとアニーの和解の場面。アニーが初めてユージーンの手をつかんで、胸に飛び込むシーンはすばらしいです！　あそこは馬場さんが苦労の末に、ユージーンがアニーを抱きしめるように演出してくれたんですけど、泣けます……。それに、表と裏、2つの演説ですね。クレアとアガーテの安田さんと篠原さんが絶妙の演技で訴えてくださった「表」の演説。馬場さんが泣いてた(笑)。それと対を成す、ジルバの「裏」演説シーン……。

とても印象的なシーンですよね。

平松：ようやく本性が出始める重要なシーンです。あのシーンは、ジルバ役の真柴さんの演技がすばらしいんですよ。出番はあまり多くないんですが、あの分厚い台本を全部読んでくださって、完璧な役作りをしてくださったんです。

劇中では語られなかったジルバとヴェイグの裏設定

ジルバといえば、王家の遠縁という設定なんですよね。

吉積：そうですね、設定上は遠縁になってます。だからこそ教育係として城にいるってことですが。

馬場：もともとはアガーテの乳母役だったんです。そのときからすでにガジュマ至上主義みたいなところは持っていたんですが、そこをユリスにつけこまれたんでしょうね。それでユージーン失脚の陰謀の末、そのあとがまにちゃっかりと収まって、王の盾を自分の思いどおりに動かせるようになったときに、この『リバース』の物語が始まってる、みたいな感じなんです。

「会社で泣いたら恥ず

乳母になるまでの生い立ちの設定もあるんですか？

平松：ひと言で言うと、王家の亜流の出身のガジュマです。見捨てられもしないけど、決して権力側には立てない。そんな身分に不満を抱いて生きて来た、という感じですかね。

馬場：そうですね。一応、血筋をずーっと辿っていくと、王族の血を引いているわけですよね。ただ、どこらへんかわからないけど。かなり遠縁になってるってことです。

吉積：だから、「月のフォルス」を持ってるのかもね。

平松：そうです。きっと、猫系・獣系の一族は王家の表で、角があるのは裏の一族なんですよ。

吉積：なるほど、どっかで混じっちゃったんだ。

平松：そんなジルバが偉いポジションにつけたのは、やはり「月のフォルス」のおかげで。偉い人に乗り移って、自分自身を昇進させる命令を出したり、ジャマな相手に乗り移って悪いことをさせて陥れたり。本編では描かれませんでしたが、大きな流れは考えてありました。

ヴェイグの両親についての設定はあるんですか？

馬場：そうですね。それも本編に入れる予定はあったんですけ

馬場 常和
Tsunekazu Baba

(株)ナムコ・テイルズスタジオ第2開発部所属のシナリオライター。本作ではメインシナリオサポート、およびチャット、演出(一部)を担当。

Chapter 6
設定資料

かしいと思って飛ばしたシーンがあります」(馬場)

ど、触れる機会がありませんでしたね。

平松：マルコ夫妻とヴェイグの両親の関係や、ヴェイグの祖父母の話などは考えてありました。余談ですが、かなり初期の没プロットでは、「王の盾」と「王の剣(つるぎ)」という組織があったんです。諜報部隊が「盾」で、攻撃部隊が「剣」。ヴェイグの父親は「王の剣」の隊長だったがずいぶん昔に亡くなっていて、その部下だった人物がヴェイグを迎えにくるという展開だったんですよ。結局、まったく違った話になったんですけど、ヴェイグだけはそのまま残るような形になって……。

では、設定上でヴェイグには親はいないというところから始まっているんですね。

馬場：ヴェイグはもともとスールズの生まれなんですけど、まだ赤ん坊の頃に両親が亡くなって、スールズの近くの山に住んでいるおじいさんのところに預けられました。そのおじいさんも7歳くらいのときに亡くなって、身寄りのないヴェイグは両親の知り合いだったマルコの家に引き取られたんです。それであのクレアとの出会いの回想シーンにつながるわけですよね。そのあたりのヴェイグの生い立ちは、短いものですが、チャットで見られます。

今度シナリオを書くときに、こんなことをやってみたいという展望みたいなものはありますか？

平松：実はもうコッソリと考えてたりもするんですけど、頼まれてもいないのにいろいろ(笑)。今回の話は、周囲から「熱い」と言われるんですが、次も、熱い話を書きたいと思ってます。『リバース』は、ヴェイグたちが自分たちを取り巻く状況や事件から、何かをつかんでいくという「外から中へ」という話だったので、その逆をやってみたいと思ってます。世界中を敵に回してしまった主人公たちが、その戦いをとおして人々の心を変える「中から外へ」訴えかけるような話はできないかな、と。いわゆる「無気力世代」みたいなのがあるじゃないですか。目の前の状況を受け入れて生きて行くのは幸せなことかもしれないですけど、本当にそれでいいのか、自分は何のために生きているのか、生きることって何だ、みたいなものを主人公たちの生き様をとおして考えるような話……。キーワードは「独裁国家」と「生き様」……ですかね。

馬場さんはいかがですか。

馬場：今回はフォルスを持っていないのが、クレアとかミルハウストとか「人間のできた人」だったんで、あまり強い劣等感みたいなものが描かれなかったんですが、そうした「持つ者」と「持たざる者」の違いを明確に出した話を描きたいです。あと、今まで『テイルズ』で女の子の主人公がいないので、女の子を主人公にした物語もやってみたいですね。

読者へのメッセージ

平松：1つでも、どんなシーンでもいいので、この『リバース』をやってよかったなと思えるシーンがあったらそれでいいなーと思うんです。種族問題があったり、それぞれの悩みがあったり、難しい話もありますが。皆さんが、キャラクターたちと一緒に旅をして、何かを考えたり怒ったり笑ったり泣いたりして、最後に「よし、明日もがんばろう」って元気になってくれたらいいな、と。そのうえで、皆さんが『リバース』に登場したキャラクターたちをずっと好きでいてくれたら、これ以上うれしいことはありません。

馬場：いちばん大きなテーマとして種族の争いがあって、平松さんが言っていた「生きろ」っていうことも大きな根幹としてあるんですが、それ以外にも細かいところでいろんな人々の言葉の中にいろいろなメッセージを織り込んでいます。そういうところから1つでも多くの何かを見い出していってほしいなと思います。

吉積：もう『テイルズ オブ』シリーズでは6作目になるんですけども、ストーリーの整合性というか、まとまり方というか、そういう意味ではいちばんよくできているストーリーだと思っています。ゲームとしても楽しんでほしいですが、ぜひ1つのお話として、それこそ「テイルズ」として楽しんでほしいということです。このゲームの中に盛り込まれたリアルなテーマっていうのを、どれくらいみんなが感じてくれるかが、ちょっと楽しみではありますよね。クイズのように、謎解きのように、敏感な人にはわかるような入れ込み方にしていると思うので、それをどれくらい感じてくれるかな、というのを楽しみにしたいと思います。

用語索引
Term Index

本書に登場する、約1500の用語を50音順に掲載。同一の用語であっても、たとえばヴェイグなら「キャラクター」「エネミー」「設定画」をそれぞれ検索できるよう、内容別に掲載した。

アルファベット

××料理人	称号・ティトレイ	442
BONUS EP	システム	029、043、116
D・レーベン	術技・アニー	089
EP	→エンハンスポイント	043、116
EXP	システム	029
FC	→フォルスキューブ	036、052
FG	→フォルスゲージ	033
FORMATION	システム	029
F・エンチャント	術技・マオ	071
F・フレイム	術技・マオ	071
GALD	システム	029
GRADE	システム	125
GUARD数	システム	029
G・トレジャーハンター	称号・アニー	442
G・トレジャーハンター	称号・ヴェイグ	440
G・トレジャーハンター	称号・ティトレイ	442
G・トレジャーハンター	称号・ヒルダ	443
G・トレジャーハンター	称号・マオ	441
G・トレジャーハンター	称号・ユージーン	441
HIT数	システム	029
HP	システム	027
HPの回復	システム	048
LV	システム	027
L・ソーサリー	術技・ヒルダ	107
L・ローブ	術技・ヒルダ	107
MAX HIT	システム	029
Next	システム	027
RG	→ラッシュゲージ	031、046
R・エリキシル	術技・アニー	089
SP	→スマッシュポイント	035、124
S・ラフティングマン	称号・ヴェイグ	440
TECHNICAL SMASH!	システム	029、124

ア行

アーキュイバス	防具・ユージーン	417
アースパウダー	道具	431
アースリスト	護符	428
アーチシェイド	術技・マオ	070
アーツ・レーゲン	奥義・アニー	091
アイアンアーマー	防具・ヴェイグ	413
アイアンアームズ	武器・ティトレイ	420
アイアントンファー	武器・マオ	414
アイアンプレート	防具・ティトレイ	421
アイアンメイル	防具・ユージーン	417
アイスケレット	エネミー	400
アイテム	システム	027
アイフリードの手鏡	貴重品	435
アインダール	武器・ヒルダ	422
アヴェンガー	エネミー	385
蒼の聖殿	ダンジョン	286
アガーテ	キャラクター	019
アガーテ	設定画	455
アカトゲサボテン	貴重品	435
アクアストリーム	術技・ヒルダ	107
アクアパウダー	道具	431
アクアリスト	護符	428
アクエリアス・スフィア	敵専用術技	409
アクエリアス・スフィア	秘奥義	115
アクラナッツォ	エネミー	402
揚げだし豆腐	料理レシピ	437
仇討ちの少女	称号・アニー	442
アッシュバイター	武器・ヴェイグ	412
アップルグミ	道具・薬	430
アップルポンチ	料理レシピ	437
アトモスバルト	防具・ヴェイグ	413
アニー	エネミー	385
アニー	キャラクター	012
アニー	設定画	451
アニー(泥人形)	エネミー	407
アニカマル	タウン	180
姉想い	称号・ティトレイ	442
アラキラース	防具・ティトレイ	421
あらすじブック	貴重品	434
あらすじブック	システム	026
アルヴァン山脈	ダンジョン	140
アルケプター	エネミー	402
アルバスト	エネミー	398
アルボックス	エネミー	406
アルメディップ	エネミー	400
アワーグラス	道具・薬	430
アンガーシュリンプ	エネミー	385
アンカス	武器・マオ	414
アンクロウラー	エネミー	385
暗号メモ	貴重品	434
アンスワーク	武器・ティトレイ	420
アンダリューサイト	武器・アニー	418
アンナール	武器・アニー	418
アンファンガス	エネミー	386
イーガ	キャラクター	229、235
イーフォン	エネミー	395、407
イーフォン	設定画	462
イーフォンの聖殿	ダンジョン	236
イカ	道具・食材	433
イカスミグラスパ	料理レシピ	439
いかめしリゾット	料理レシピ	437
イカルボナーラ	料理レシピ	438
イゴル	キャラクター	229
偉大なる冒険家	称号・アニー	442
偉大なる冒険家	称号・ヴェイグ	440
偉大なる冒険家	称号・ティトレイ	442
偉大なる冒険家	称号・ヒルダ	443
偉大なる冒険家	称号・マオ	441
偉大なる冒険家	称号・ユージーン	441
イチゴ	道具・食材	432
イヤーソード	武器・ヴェイグ	412
入れ替わった女性	称号・アガーテ	443
入れ替わった女性	称号・クレア	443
イレギュラー	システム	117
インセウルス	エネミー	392
インフィニティア・ストライク	秘奥義	114
インフェルノドライブ	秘奥義	113
インブレイスエンド	秘奥義	114
ヴァウラー	エネミー	400
ヴァピルス	エネミー	403
ヴァルムブル	武器・ユージーン	416
ヴァルメガー	防具・マオ	415
ウィークチェック	護符	428
ヴィオレットリキッド	道具	431
ヴィザックシールド	エネミー	386
ヴィジアーヌ	防具・アニー	419
ヴィスコンティ	武器・ヒルダ	422
ウイッチクローク	防具・アニー	419
ウィッチジャケット	防具・マオ	415
ウイッチローブ	防具・ヒルダ	423
ヴィトログラム	防具・ユージーン	417
ウィンドエッジ	術技・マオ	070
ヴェイグ(暴走)	エネミー	402
ヴェイグ	キャラクター	006
ヴェイグ	設定画	448
ヴェイグ(泥人形)	エネミー	407
ヴェイグの家族	称号・クレア	443
ヴェスコン	エネミー	392
ヴェストス	防具・ヴェイグ	413
ヴェスパ	エネミー	396
ウェディングドレス	防具・アニー	419
ウェポンリファイナー	護符	429
ウォンティガ	設定画	462
ウォンティガの聖殿	ダンジョン	274
うさにんの村	タウン	291
歌好き	称号・マオ	441
ウッチャリグミ	道具・薬	430
ウッドトンファー	武器・マオ	414
占い師	称号・ヒルダ	443
ウルゴ	武器・ティトレイ	420
エイミング	FCの特殊効果	052
エイミングヒート	奥義・マオ	072
笑顔を失った青年	称号・ヴェイグ	440
エクサール	防具・アニー	419
エクスヴェルン	武器・ヴェイグ	412
エクスガス	エネミー	392
エクストラ	FCの特殊効果	052

エクスプロージョンノヴァ	敵専用術技	409
エクスプロージョンノヴァ	秘奥義	115
エクリプソン	武器・ティトレイ	420
エコロジスト	称号・ティトレイ	442
エストック	武器・ヴェイグ	412
エソテリック	護符	429
エッグバーグ	料理レシピ	438
エトゥーリア	武器・マオ	414
エトレー橋	タウン	138
エビ	道具・食材	433
エビグラスパ	料理レシピ	439
エラクティ	エネミー	401
エリクシール	道具・薬	430
エリナッツォ	エネミー	383
エレキギター	武器・ヴェイグ	412
演説者	称号・クレア	443
エンダール	防具・アニー	419
エンハンス	システム	042、116
エンハンスポイント	システム	043、116
オアシス	ダンジョン	184
おイクラグラタン	料理レシピ	438
奥義	システム	034
王の盾	組織	022
王の盾導術士	エネミー	392
王の盾兵士	エネミー	388、392
オークション会場	施設	257
オークションの達人	称号・アニー	442
オークションの達人	称号・ヴェイグ	440
オークションの達人	称号・ティトレイ	442
オークションの達人	称号・ヒルダ	443
オークションの達人	称号・マオ	441
オークションの達人	称号・ユージーン	441
オート	システム	030
オート料理	システム	041
オールディバイド	道具・薬	430
おかしらグラタン	料理レシピ	438
お好ミートソース	料理レシピ	438
おすすめ隊列	システム	039
オックス	キャラクター	195
オブシディアン	武器・ヴェイグ	412
オムライス	料理レシピ	437
おめでとグラタン	料理レシピ	438
重さ	システム	054
おろしバーグ	料理レシピ	438
おんたまサラダ	料理レシピ	438

カ行

カースコット	エネミー	390
カード	武器・ヒルダ	422
ガード・ヴァッサー	術技・アニー	088
ガード数	システム	029
海鮮グラタン	料理レシピ	438
海鮮フライ	料理レシピ	437
海賊の宝箱	貴重品	435
回復力	システム	027
海物カレー	料理レシピ	437
カイラスビートル	エネミー	386
回錬石	道具	431
覚醒率	システム	043
格闘弓士	称号・ティトレイ	442
鍛冶場	施設	155
ガジュマ嫌い	称号・アニー	442
ガジュマの旗	貴重品	434
ガジュマの兵士	キャラクター	273
カスタム	システム	026
カスタム料理	システム	041
ガスティーネイル	術技・マオ	071
風のダイヤモンド	貴重品	434
カツサンド	料理レシピ	437
カッパサンド	料理レシピ	437
カモミール	道具	431
唐揚げ	料理レシピ	437
カラフルサラダ	料理レシピ	439
ガルエンブリオン	エネミー	405
ガルド	システム	025
ガルトン	エネミー	391
カルボナーラ	料理レシピ	438
カルリックス	エネミー	390
カレーズ	ダンジョン	174
カレーライス	料理レシピ	437
カレギア城	ダンジョン	212、216
カレギアの黒豹	称号・ユージーン	441
ガレプティック	エネミー	399
牙連撃	術技・ティトレイ	096
カワイイもの好き	称号・マオ	441
考え込む青年	称号・ヴェイグ	440
環状列石遺跡	→ギリオーヌの聖殿	298
ガンビット	FCの特殊効果	052
ガンビット・レーゲン	奥義・アニー	090
ガンホーベルト	護符	429
キーヘルプ	システム	025
キウイ	道具・食材	433
記憶陣	システム	026
記憶陣	施設	345
記憶喪失の少年	称号・マオ	441
ギサルメ	武器・ユージーン	416
貴重品	システム	027
キノコ	貴重品	435
基本継承	システム	117
吸盤おでん	料理レシピ	439
ギュウボーカレー	料理レシピ	439
キュウリ	道具・食材	432
キュラーバ	武器・マオ	414
キュリア	キャラクター	147、273、317
驚愕の冒険家	称号・アニー	442
驚愕の冒険家	称号・ヴェイグ	440
驚愕の冒険家	称号・ティトレイ	442
驚愕の冒険家	称号・ヒルダ	443
驚愕の冒険家	称号・マオ	441
驚愕の冒険家	称号・ユージーン	441
恐慌	システム	031
キョグエン	タウン	256
キョグエン近郊の小屋	タウン	260
ギリオーヌ	設定画	463
ギリオーヌの聖殿	ダンジョン	298
ギル	エネミー	399
キルトジャケット	防具・マオ	415
ギンナル	エネミー	383
ギンナル	キャラクター	138、215
ギンナルのメモ	貴重品	434
ギンナル(暴走)	エネミー	398
金のフォーク	護符	429
金のフライパンと銀のおたま	貴重品	435
クアコック	エネミー	387
くいしんぼう	称号・マオ	441
クウ・ホウ	キャラクター	257
空襲剣	術技・ヴェイグ	065
空神の魂	護符	428
空破蒼翔閃	奥義・ティトレイ	100
空破墜蓮閃	奥義・ティトレイ	100
クール	FCの特殊効果	052
クールダウン	システム	031、046
クールラスター	護符	429
クォーツォルブ	エネミー	394
ググラ	キャラクター	164
グバーアクティ	エネミー	388
グライズブラー	エネミー	400
グラヴィティプリズン	敵専用術技	409
クラスターレイド	奥義・ヒルダ	108
グラスパ	料理レシピ	439
グラディウス	武器・ヴェイグ	412
グランディエル	防具・ヴェイグ	413
グランドセプター	武器・アニー	418
グランドダッシャー	奥義・ヒルダ	108
グランバスク	エネミー	386
グリーザル	武器・アニー	418
グリームアニム	エネミー	404
クリームスープ	料理レシピ	437
クリーム雑炊	料理レシピ	437
クリスタルクローク	防具・アニー	419
クリスタルジャケット	防具・マオ	415
クリスタルローブ	防具・ヒルダ	423
クリスプレイス	防具・ティトレイ	421
グリットル	エネミー	399
グリューンリキッド	道具	431
グリュンヒルデ	タウン	344
グルームレプティル	エネミー	394
クレア	キャラクター	018
クレア	設定画	454
クレイグトッド	エネミー	390
グレイファー	エネミー	401
クレイモア	武器・ヴェイグ	412
グレード	→GRADE	125
グレードショップ	システム	446
グレートソード	武器・ヴェイグ	412
グレープグミ	道具・薬	430
グレッグアント	エネミー	384
愚連斬空脚	奥義・ティトレイ	099
愚連蒼翔閃	奥義・ティトレイ	100
愚連墜蓮閃	奥義・ティトレイ	100
紅蓮天翔	秘奥義	115
愚連連天脚	奥義・ティトレイ	098
グロウイン	武器・ヒルダ	422
クロウマー	エネミー	399
クローネル	エネミー	407
クロスウィンガー	敵専用術技	409
クワンジャル	武器・マオ	414
グングニル	武器・ユージーン	416
経験値	→EXP	029
継承	システム	043、117
形状変化	システム	117
ゲイティフロウ	エネミー	384
ゲイボルグ	武器・ユージーン	416
ゲイリュイオン	武器・アニー	418
ゲイルスラッシュ	奥義・マオ	072
ゲイルパウダー	道具	431
ゲイルリスト	護符	428

用語索引

ゲートル	エネミー	385
ゲームオーバー	システム	028
ゲオルギアス	エネミー	394
ゲオルギアス	設定画	464
ゲオルギアス(完全体)	エネミー	408
激・樹装壁	術技・ティトレイ	097
激・瞬殺連	術技・ティトレイ	097
ケケット街道沿いの小屋	タウン	138
下段攻撃	システム	030
ゲルプリキッド	道具	431
剣士	称号・ヴェイグ	440
幻魔斬翔剣	奥義・ヴェイグ	064
幻魔衝裂破	奥義・ヴェイグ	064
幻魔連牙衝	奥義・ヴェイグ	063
幻龍斬	術技・ヴェイグ	061
恋のキューピット	称号・ヴェイグ	440
攻撃力	システム	027、047
工場長	キャラクター	155
鋼体	システム	031、047
硬直	システム	055
轟爆迅槍衝	奥義・ユージーン	081
轟爆旋風牙	奥義・ユージーン	080
轟爆天翔撃	奥義・ユージーン	082
轟破槍	術技・ユージーン	078
攻略度	システム	026
轟裂斬空脚	奥義・ティトレイ	099
轟裂蒼翔閃	奥義・ティトレイ	099
轟裂破	術技・ティトレイ	096
轟裂連牙弾	奥義・ティトレイ	099
コーコー	エネミー	383
ゴージャスサラダ	料理レシピ	439
ゴージャスドレス	貴重品	435
ゴージャスレディー	称号・アガーテ	443
ゴールドクローク	防具・アニー	419
ゴールドジャケット	防具・マオ	415
ゴールドローブ	防具・ヒルダ	423
虎牙破斬	術技・ヴェイグ	065
古代の地図	貴重品	434
こってりグラスパ	料理レシピ	439
こってリゾット	料理レシピ	437
こってりミートローフ	料理レシピ	438
孤独を知る女	称号・ヒルダ	443
護符	システム	027
弧法陣	システム	033
コレクター図鑑	貴重品	434
怖がり	称号・アニー	442
コンパス	システム	025
コンボ	システム	054

サ行

サイグローグの館	ダンジョン	293、374
サイズ	武器・ユージーン	416
サイティ	武器・ティトレイ	420
サウザンドブレイバー	秘奥義	113
作戦	システム	038
酒好き	称号・ヒルダ	443
さっぱりフルーズ	料理レシピ	438
さっぱりボルシチ	料理レシピ	438
サニイタウン	タウン	166
サニーハット	護符	429
サニーレイン	防具・アニー	419
ザピィ	キャラクター	018
ザピィ	設定画	464
サフィーロ	防具・ユージーン	417
サプライ	FCの特殊効果	052
サフラン	道具	431
サポート	FCの特殊効果	052
サラスパ	料理レシピ	439
さらわれた娘	称号・クレア	443
サルティペンギン	エネミー	397
サレ	エネミー	393、403、408
サレ	キャラクター	022
サレ	設定画	458
サレ(泥人形)	エネミー	391
3属性付加	システム	117
サンダースピア	術技・ヒルダ	106
サンドイッチ	料理レシピ	437
斬錬石	道具	431
シークレットファクター	システム	041、126
シーフードピザ	料理レシピ	439
シーリコート	防具・ヒルダ	423
シールドエメラルド	宝石	424
シールドオニキス	宝石	424
シールドサファイア	宝石	424
シールドダイアモンド	宝石	424
シールドトパーズ	宝石	424
シールドパール	宝石	424
シェイドムーン・レベリオン	敵専用術技	409
シェイブ	FCの特殊効果	052
シェイブ・レーゲン	奥義・アニー	090
ジストロシーズ	武器・アニー	418
四星	組織	022
七星陣発見	称号・アニー	442
七星陣発見	称号・ヴェイグ	440
七星陣発見	称号・ティトレイ	442
七星陣発見	称号・ヒルダ	443
七星陣発見	称号・マオ	441
七星陣発見	称号・ユージーン	441
疾空波	術技・ティトレイ	096
ジブルット	武器・マオ	414
ジベール	キャラクター	211
シャイニングオーブ	護符	429
シャイニングカード	武器・ヒルダ	422
シャイニングレイ	術技・ヒルダ	107
シャイニングロッド	武器・アニー	418
シャオルーン	エネミー	401、407
シャオルーン	システム	025
シャオルーン	設定画	463
シャオルーン	乗り物	025
ジャガイモ	道具・食材	432
ジャガおでん	料理レシピ	439
シャキシャケサラダ	料理レシピ	438
弱点	システム	031、047
ジャグナ	武器・マオ	414
シャケ	道具・食材	433
ジャスティン	防具・ティトレイ	421
三味線	武器・アニー	418
ジャンニ	キャラクター	283
ジャンプ攻撃	システム	030
獣王山	ダンジョン	322
集会所	施設	135
自由少女	称号・アニー	442
自由少年	称号・マオ	441
自由青年	称号・ヴェイグ	440
自由中年	称号・ユージーン	441
シュート	FCの特殊効果	052
自由姐さん	称号・ヒルダ	443
18本唐揚げ	料理レシピ	437
自由野郎	称号・ティトレイ	442
収容所の鍵	貴重品	435
熟練度	システム	041、126
シュタイフェ・ブリーゼ	敵専用術技	409
術使い	称号・ヒルダ	443
術使い	称号・マオ	441
術使い	称号・アガーテ	443
術錬石	道具	431
術技	システム	032
首都バルカ	→バルカ	202
樹砲閃	術技・ティトレイ	097
瞬殺轟衝撃	奥義・ユージーン	081
瞬殺迅槍衝	奥義・ユージーン	081
瞬殺天翔撃	奥義・ユージーン	082
瞬迅槍	術技・ユージーン	078
純朴な娘	称号・クレア	443
瞬連塵	術技・ヴェイグ	060
女医志望	称号・アニー	442
蒸気機関車	施設	203
称号	システム	027
ショヴスリ	武器・ユージーン	416
状態異常	システム	031
上段攻撃	システム	030
翔破裂光閃	秘奥義	113
衝破連牙衝	奥義・ヴェイグ	063
消費EP	システム	043
翔連脚	術技・ティトレイ	096
女王	称号・アガーテ	443
初期覚醒率	システム	116
食材	システム	027、127
食材調達施設	タウン	041、127
初代カレギア王の鎧	貴重品	435
ジルバ	エネミー	403、408
ジルバ	キャラクター	020
ジルバ	設定画	456
シルバーアーマー	防具・ヴェイグ	413
シルバーアームズ	武器・ティトレイ	420
シルバーカード	武器・ヒルダ	422
シルバーガントレット	護符	429
シルバークローク	防具・アニー	419
シルバージャケット	防具・マオ	415
シルバートンファー	武器・マオ	414
シルバープレート	防具・ティトレイ	421
シルバーメイル	防具・ユージーン	417
シルバーローブ	防具・ヒルダ	423
ジルヒル	エネミー	397
シンアラーネオ	エネミー	397
シンガータ	武器・ティトレイ	420
陣術	システム	033
真正料理人	称号・ティトレイ	442
迅雷轟衝撃	奥義・ユージーン	082
迅雷瞬迅殺	奥義・ユージーン	082
迅雷天翔撃	奥義・ユージーン	082
スィートボルシチ	料理レシピ	438
衰弱	システム	031
スウェイ	FCの特殊効果	052
スージー	キャラクター	167、283
スースー	エネミー	401
スーチー	エネミー	394

スープスパ	料理レシピ	438
スールズ	タウン	134
スールズ牛乳印のミルク缶	貴重品	435
スカービー	エネミー	384
スカラベ	キャラクター	283
スクリーンチャット	システム	025
スケールアーマー	防具·ヴェイグ	413
スケールプレート	防具·ティトレイ	421
スケールメイル	防具·ユージーン	417
スケリッチ	エネミー	405
スコアーブ	エネミー	395
スコーピオン	武器·ユージーン	416
すず	武器·ティトレイ	420
スターアーマー	防具·ヴェイグ	413
スターカード	武器·ヒルダ	422
スタープレート	防具·ティトレイ	421
スターメイル	防具·ユージーン	417
スタン	FCの特殊効果	052
スタン·レーゲン	奥義·アニー	091
スチールアーマー	防具·ヴェイグ	413
スチールアームズ	武器·ティトレイ	420
スチールトンファー	武器·マオ	414
スチールプレート	防具·ティトレイ	421
スチールメイル	防具·ユージーン	417
スッパポンチ	料理レシピ	437
スティアーファルク	エネミー	406
スティーブ	キャラクター	225、321
ステータス	システム	027
ステップブーツ	護符	429
ステルコーブ	エネミー	398
ストーンブレイク	術技·ヒルダ	106
ストロングミート	料理レシピ	438
スパイカー	武器·マオ	414
スパピザ	料理レシピ	439
スピアー	武器·ユージーン	416
スピアソルジャー	エネミー	392
スピアナイト	エネミー	392
スピリットクローク	防具·アニー	419
スピリットジャケット	防具·マオ	415
スピリットローブ	防具·ヒルダ	423
スプラッシャー	術技·ヒルダ	106
スプレッド·ブルー	敵専用術技	409
スペクトルフィールド	敵専用術技	409
スペシャル	FCの特殊効果	052
スペシャルピザ	料理レシピ	439
スペルエイム	防具·ヒルダ	423
スマッシュポイント	システム	035、124
スワーミック	エネミー	387
スワップリオ	エネミー	401
聖火台	タウン	246
セイクレッド	武器·ヒルダ	422
聖壇	施設	243
製鉄工場	施設	155
製鉄工場	ダンジョン	158
製鉄工場従業員	称号·ティトレイ	442
セイルシーフ	エネミー	385
醒錬石	道具	431
セイロスタ	武器·ヒルダ	422
セージ	道具	431
セーブ	システム	026
世界仰天不思議発見	称号·アニー	442
世界仰天不思議発見	称号·ヴェイグ	440
世界仰天不思議発見	称号·ティトレイ	442
世界仰天不思議発見	称号·ヒルダ	443
世界仰天不思議発見	称号·マオ	441
世界仰天不思議発見	称号·ユージーン	441
石炭	貴重品	434
絶空衝裂破	奥義·ヴェイグ	063
絶空龍影刃	奥義·ヴェイグ	064
絶空裂氷撃	奥義·ヴェイグ	062
絶·瞬影迅	術技·ヴェイグ	061
絶翔斬	術技·ヴェイグ	060
絶氷刃	術技·ヴェイグ	060
絶·霧氷装	術技·ヴェイグ	061
セプター	武器·アニー	418
セベラティ·オーバーロード	敵専用術技	409
セボリー	道具	431
セミオート	システム	030
セルシウス·キャリバー	秘奥義	114
セレーナ	キャラクター	155
ゼレン湿原の泉	→イーフォンの聖殿	236
閃光衝	術技·ヴェイグ	065
閃光の魂	護符	428
潜在能力	システム	043、116
潜在能力数	システム	116
潜在能力変化	システム	117
戦術	システム	039
扇翔閃	術技·ティトレイ	097
前進防御	システム	030
前進防御キャンセル	システム	055
センチャグレ	防具·マオ	415
戦闘不能	システム	031
戦闘メニュー	システム	030
戦闘ランク	システム	128
旋風槍	術技·ユージーン	078
センルーマー	エネミー	395
蒼月石	貴重品	434
蒼獣聖典	貴重品	434
蒼破墜連閃	奥義·ティトレイ	100
蒼破連天脚	奥義·ティトレイ	099
ソウルカード	武器·ヒルダ	422
ソウルセプター	武器·アニー	418
ソウルブレイ	敵専用術技	409
ソードソルジャー	エネミー	393
ソードナイト	エネミー	393
属性	システム	031
ソルチフェンディー	武器·ヴェイグ	412
ソレーディア	防具·ティトレイ	421

タ行

ダークパウダー	道具	431
ダークボトル	道具	431
ダークリスト	護符	428
ターゲット	システム	029
ダーダー	エネミー	389
タイ	道具·食材	433
体育館	施設	147
ダイエットサラダ	料理レシピ	438
ダイコン	道具·食材	432
耐性	システム	031、047
隊列	システム	039
隊列効果	システム	039、122
宝箱	システム	025
タコ	道具·食材	433
ダシュターロ	防具·ヴェイグ	413
ダチョウの卵	貴重品	435
ダッシュ	システム	030
ダッシュブーツ	護符	429
脱走兵	称号·マオ	441
ダナ	キャラクター	195
他人カルボナーラ	料理レシピ	438
ダブファンガー	エネミー	406
ダブルトリック	護符	429
タマゴ	道具·食材	433
タマゴバーガー	料理レシピ	437
タマネギ	道具·食材	432
たまポテサラダ	料理レシピ	439
ダメージ	FCの特殊効果	052
打錬石	道具	431
タロットカード	貴重品	434
ダンディ	称号·ユージーン	441
チーズ	道具·食材	433
チーズバーガー	料理レシピ	437
チェイロバー	武器·マオ	414
チェインアーマー	防具·ヴェイグ	413
チェインプレート	防具·ティトレイ	421
チェインメイル	防具·ユージーン	417
知恵の宝玉	貴重品	434
チェロ	貴重品	435
チェロ奏者	称号·ヒルダ	443
チェンクンチェ	武器·ティトレイ	420
力の宝玉	貴重品	434
チキン	道具·食材	432
チキンスープ	料理レシピ	437
チケット	システム	027、127
地のブラックダイヤ	貴重品	434
チャージ·ヴィント	術技·アニー	089
チャージエメラルド	宝石	425
チャージオニキス	宝石	425
チャージサファイア	宝石	425
チャージダイアモンド	宝石	425
チャージトパーズ	宝石	425
チャージパール	宝石	425
チャルミール	防具·アニー	419
抽象画	貴重品	435
忠臣	称号·ユージーン	441
中断	システム	026
中段攻撃	システム	030
鎮魂錠	貴重品	434
ツウェイセル	武器·ティトレイ	420
通行証	貴重品	434
通常攻撃	システム	030
通常マップ	システム	025
創られし者	称号·マオ	441
ツナサラダ	料理レシピ	439
ディアボリック	武器·ユージーン	416
ディアマンティクス	防具·ヴェイグ	413
定期船	システム	025
ディケイヴァー	エネミー	405
ディザスターロアー	奥義·マオ	073
ディスカバリー	システム	025
ディストーションオーブ	護符	429
ディストランゲ	武器·ティトレイ	420
ディスペレート	防具·ティトレイ	421
ティトレイ(暴走)	エネミー	387
ティトレイ	エネミー	402
ティトレイ	キャラクター	014

用語索引

ティトレイ	設定画	452
ティトレイ(泥人形)	エネミー	408
ディバインセイバー	奥義・ヒルダ	109
ディファート	エネミー	406
ティファレート	武器・アニー	418
ディフェンダー	武器・ヴェイグ	412
ディメーテル	防具・ヒルダ	423
ディメンジョナル・マテリアル	敵専用術技	409
ディメンジョナル・マテリアル	秘奥義	115
ディレイチェック	護符	428
デクスタリィオーブ	護符	429
テクニカルスマッシュ	システム	029、124
デミオム	料理レシピ	437
デュアル・ザ・サン	秘奥義	114
デュオニクス	武器・アニー	418
デュロック	エネミー	384
デリヴァール	エネミー	404
デリスト	エネミー	406
テルアラ街道沿いの小屋	タウン	170
デルケルティ	武器・ヒルダ	422
デルトルーイ	武器・ユージーン	416
テント	施設	181
テンプラー	エネミー	404
天雷槍	術技・ユージーン	079
凍牙衝裂破	奥義・ヴェイグ	062
凍牙無影剣	奥義・ヴェイグ	063
凍牙龍影刃	奥義・ヴェイグ	062
道具	システム	027
凍結	システム	031
導術	システム	033
逃走	システム	030
盗賊団	エネミー	397
盗賊団・団長	エネミー	397
とうふ	道具・食材	433
とうふハンバーグ	料理レシピ	438
トーマ	エネミー	383、393、401、403、408
トーマ	キャラクター	022
トーマ	設定画	458
トーマ(泥人形)	エネミー	391
特技	システム	033
特殊継承	システム	117
特殊効果	システム	037、052
登山洞	ダンジョン	188
図書館貸し出しカード	貴重品	434
トッポ	キャラクター	315
ドネル	エネミー	391
ドバル	キャラクター	243、315
トマト	道具・食材	432
トマトバーガー	料理レシピ	437
トヨホウス河の小屋	タウン	164
トライデント	武器・ユージーン	416
トライペント	エネミー	395
ドラスティル	エネミー	397
ドラッグ・レーベン	→D・レーベン	089
トラベラー	称号・アニー	442
トラベラー	称号・ヴェイグ	440
トラベラー	称号・ティトレイ	442
トラベラー	称号・ヒルダ	443
トラベラー	称号・マオ	441
トラベラー	称号・ユージーン	441
ドリーム・クリア	称号・アニー	442
ドリーム・クリア	称号・ヴェイグ	440
ドリーム・クリア	称号・ティトレイ	442
ドリーム・クリア	称号・ヒルダ	443
ドリーム・クリア	称号・マオ	441
ドリーム・クリア	称号・ユージーン	441
トリネーク	エネミー	389
ドリフトウェーブ	敵専用術技	409
トルドアイビー	エネミー	404
ドルホッグ	エネミー	388
ドルンブ	キャラクター	138、215
ドルンブ	エネミー	384
ドルンブ(暴走)	エネミー	398
ドレイン	FCの特殊効果	052
トレジャーハンター	称号・アニー	442
トレジャーハンター	称号・ヴェイグ	440
トレジャーハンター	称号・ティトレイ	442
トレジャーハンター	称号・ヒルダ	443
トレジャーハンター	称号・マオ	441
トレジャーハンター	称号・ユージーン	441
とろけるオムライス	料理レシピ	437
鈍足	システム	031

ナ行

ナイスウェイター	称号・ヴェイグ	440
ナイスウェイター	称号・ティトレイ	442
ナイスウェイター	称号・マオ	441
ナイスウェイター	称号・ユージーン	441
ナイスウェイトレス	称号・アニー	442
ナイスウェイトレス	称号・ヒルダ	443
ナイラ	キャラクター	295
ナイラの手紙	貴重品	435
ナカコ鉱石	貴重品	435
謎の女性	称号・アガーテ	443
謎の館	→サイグローグの館	293、374
ナタール	武器・マオ	414
ナッシェビルド	防具・ティトレイ	421
ナビゲーションマップ	システム	025
ナポリタン	料理レシピ	438
ニグシェイド	エネミー	391
人魚像	施設	263
ニンジン	道具・食材	432
ネイチャーエメラルド	宝石	425
ネイチャーオニキス	宝石	425
ネイチャーサファイア	宝石	425
ネイチャーダイアモンド	宝石	425
ネイチャートパーズ	宝石	425
ネイチャーパール	宝石	425
ネートスコルプ	エネミー	395
ネートスタンゲ	武器・ヴェイグ	412
ネガティブゲイト	奥義・マオ	072
ネゴーモ	エネミー	397
熱毒	システム	031
ネレグの塔	ダンジョン	266
ネレグの塔近郊の小屋	タウン	264
能力低下	システム	031
ノクトファルク	エネミー	397
ノルゼン	タウン	262

ハ行

バースト	FCの特殊効果	052
バーストボトル	道具・薬	430
バースト・レーゲン	奥義・アニー	090
パーティレベル	システム	048
バーティロンギ	武器・ティトレイ	420
ハーフ	称号・ヒルダ	443
ハーマッス	エネミー	401
バーンストライク	術技・マオ	070
バイタルバーナ	防具・マオ	415
ハイマウンテンシーフ	エネミー	387
ハインデルタ	武器・ヒルダ	422
ハウボーン	エネミー	395
バウミー	エネミー	404
ハウラーブ	エネミー	406
バウルスタング	防具・ティトレイ	421
パエージャ	料理レシピ	439
パエーリア	料理レシピ	439
パエリア	料理レシピ	439
パエリヤ	料理レシピ	439
バグナウ	武器・ティトレイ	420
博物館	施設	203
バシィフラワー	エネミー	383
馬車	システム	025
パスタ	道具・食材	432
バスターソード	武器・ヴェイグ	412
バター	道具・食材	433
ハック	キャラクター	211、243
ハックアーマー	エネミー	404
バックステップ	システム	030
発生	システム	055
バデレール	武器・ヴェイグ	412
バトルブック	貴重品	434
バトルブック	システム	026
バトルマスター	称号・アニー	442
バトルマスター	称号・ヴェイグ	440
バトルマスター	称号・ティトレイ	442
バトルマスター	称号・ヒルダ	443
バトルマスター	称号・マオ	441
バトルマスター	称号・ユージーン	441
パナシーアボトル	道具・薬	430
バナナ	道具・食材	433
花屋の女の子	キャラクター	235
ハニーカレー	料理レシピ	437
バニーハンター	称号・アニー	442
バニーハンター	称号・ヴェイグ	440
バニーハンター	称号・ティトレイ	442
バニーハンター	称号・ヒルダ	443
バニーハンター	称号・マオ	441
バニーハンター	称号・ユージーン	441
パニックチェック	護符	428
バニッシュメント	敵専用術技	409
バニッシュルーン	エネミー	390
バビログラード	タウン	194
バビログラード港	タウン	198
バファーダム	武器・マオ	414
バラスクレス	エネミー	387
パラメータ	システム	027
パラライチェック	護符	428
バルー	エネミー	395
バルカ	タウン	202
バルカ港	タウン	200
バルカ収容所	タウン	214
バルカ地下通路	タウン	210
ハルシュタット	武器・ヴェイグ	412

バルスンク	武器·ヴェイグ	412
バルティ	エネミー	404
バルディフェルト	防具·ヴェイグ	413
バルブエッジ	エネミー	399
ハルベルト	武器·ユージーン	416
バルマディフェン	防具·マオ	415
ハルモニア	防具·ヒルダ	423
パワー·クラフト	術技·アニー	088
バングルー	エネミー	400
半減	システム	031、047
バンシール	エネミー	399
パンスープ	料理レシピ	437
バンドファング	エネミー	394
ハンバーガー	料理レシピ	437
ハンバーグ	料理レシピ	438
ヒースインセーク	エネミー	395
ピーチグミ	道具·薬	430
ビーフ	道具·食材	432
ヒール	FCの特殊効果	052
ヒールエメラルド	宝石	424
ヒールオニキス	宝石	424
ヒールサファイア	宝石	424
ヒールダイアモンド	宝石	424
ヒールトパーズ	宝石	424
ヒールパール	宝石	424
ヒール·レーゲン	奥義·アニー	091
秘奥義	システム	112
緋桜轟衝牙	奥義·ティトレイ	099
光のアメジスト	貴重品	434
ビグラートン	防具·マオ	415
ビシュア	武器·マオ	414
ビスマルク	料理レシピ	439
ヒット数	→HIT数	029
ヒットポイント	→HP	027
必要SP	システム	035
ビデューサ	エネミー	399
火のルビー	貴重品	434
ピピスタ	タウン	242
ピピスタ特産の麻織物	貴重品	435
ヒューマの旗	貴重品	434
ヒュペリオン	武器·ユージーン	416
氷魔の魂	護符	428
評論家	称号·アニー	442
ピヨハンエメラルド	宝石	425
ピヨハンオニキス	宝石	425
ピヨハンサファイア	宝石	425
ピヨハンダイアモンド	宝石	425
ピヨハントパーズ	宝石	425
ピヨハンパール	宝石	425
ヒルダ	エネミー	388
ヒルダ	キャラクター	016
ヒルダ	設定画	453
ヒルダ(幻影)	エネミー	402
ヒルダ(泥人形)	エネミー	408
ヒルダ(暴走)	エネミー	388
飛連轟衝牙	奥義·ティトレイ	098
飛連斬空脚	奥義·ティトレイ	098
飛連墜蓮閃	奥義·ティトレイ	098
ピロクセーム	防具·ユージーン	417
ファーオスト	エネミー	405
ファーゼルナー	武器·ヒルダ	422
ファイデリティ·テスタメント	敵専用術技	409
ファイナクロス	防具·ヒルダ	423
ファウルフェザー	防具·ヒルダ	423
ファスト	FCの特殊効果	052
ファスト·レーゲン	奥義·アニー	091
ファム	キャラクター	257
ファルステヴェルン	武器·ヴェイグ	412
フィアフルストーム	奥義·マオ	073
フィートエメラルド	宝石	424
フィートオニキス	宝石	424
フィートサファイア	宝石	424
フィートダイアモンド	宝石	424
フィートトパーズ	宝石	424
フィートパール	宝石	424
フィオトラス	エネミー	386
フィジカル	FCの特殊効果	052
フィズケイノ	エネミー	389
フィズシェルド	エネミー	398
風神剣	術技·ヴェイグ	065
風神の魂	護符	428
フースガンプ	防具·ユージーン	417
フェイスタッフ	武器·アニー	418
ブェーロステル	防具·マオ	415
フェザークローク	防具·アニー	419
フェザージャケット	防具·マオ	415
フェニア	設定画	462
フェニアの聖殿	ダンジョン	248
フォグマ	キャラクター	235
フォリベル	エネミー	400
フォルスエメラルド	宝石	424
フォルスオニキス	宝石	424
フォルスキューブ(術技)	システム	036、052
フォルスキューブ(マップ)	システム	025
フォルスゲージ	システム	033
フォルスサファイア	宝石	424
フォルスダイアモンド	宝石	424
フォルストパーズ	宝石	424
フォルスパール	宝石	424
フォルス·フレイム	→F·フレイム	071
フォルティアーマー	防具·ヴェイグ	413
フォルティアームズ	武器·ティトレイ	420
フォルティカード	武器·ヒルダ	422
フォルティクローク	防具·アニー	419
フォルティジャケット	防具·マオ	415
フォルティスタッフ	武器·アニー	418
フォルティスピアー	武器·ユージーン	416
フォルティソード	武器·ヴェイグ	412
フォルティトンファー	武器·マオ	414
フォルティプレート	防具·ティトレイ	421
フォルティメイル	防具·ユージーン	417
フォルティローブ	防具·ヒルダ	423
武器	システム	027
ブッシュベイビーの像	貴重品	435
舟盛り	料理レシピ	439
ブューアイ	エネミー	399
ブラーヴァス	防具·ヴェイグ	413
ブライティスト·ゲート	敵専用術技	409
ブライティストゲート	秘奥義	115
フライラーブ	エネミー	406
ブラオリキッド	道具	431
ブラキロッパー	エネミー	400
ブラスト	FCの特殊効果	052
ブラスト·レーゲン	奥義·アニー	090
プラチナアーマー	防具·ヴェイグ	413
プラチナトンファー	武器·マオ	414
プラチナプレート	防具·ティトレイ	421
プラチナメイル	防具·ユージーン	417
フラッシュティア	奥義·ヒルダ	108
フラッシュ·レーゲン	奥義·アニー	091
ブラッディクロス	術技·マオ	071
フラムベルグ	武器·ヴェイグ	412
ブランオウル	エネミー	386
ブランカージ	武器·マオ	414
フランツ	キャラクター	181、257
ブランディッシュ	武器·ティトレイ	420
フリーシップ	システム	025
フリーズチェック	護符	428
フリーズランサー	奥義·ヒルダ	108
ブリガトリーギ	武器·ユージーン	416
フリジットコフィン	奥義·ヒルダ	109
プリズミックスターズ	敵専用術技	409
プリズミックスターズ	秘奥義	115
プリズムクローク	防具·アニー	419
プリズムジャケット	防具·マオ	415
プリズムローブ	防具·ヒルダ	423
プリンスオブウェルズ	料理レシピ	439
ブルー·アース	秘奥義	115
フルーエンブリオン	エネミー	405
ブルースハープ	武器·ヒルダ	422
フルーツチーズ	料理レシピ	438
フルーツチチーズ	料理レシピ	438
フルーツポンチ	料理レシピ	437
フルーツヨーグルト	料理レシピ	437
フルーリー	武器·ユージーン	416
フレアショット	術技·マオ	070
フレアパウダー	道具	431
フレアリスト	護符	428
ブレイク	FCの特殊効果	052
ブレイクエメラルド	宝石	425
ブレイクオニキス	宝石	425
ブレイクサファイア	宝石	425
ブレイクダイアモンド	宝石	425
ブレイクトパーズ	宝石	425
ブレイクパール	宝石	425
ブレイク·レーゲン	奥義·アニー	091
ブレイジングハーツ	奥義·マオ	072
ブレイズボア	エネミー	383
フレイタニエル	防具·ユージーン	417
ブレイドソルジャー	エネミー	393
ブレイドナイト	エネミー	393
フレイムウォール	敵専用術技	409
フレイム·エンチャント	→F·エンチャント	071
プレシチ	料理レシピ	438
ブレッド	道具·食材	432
プレディット	武器·ユージーン	416
プレバンディ	防具·アニー	419
ブロウ	FCの特殊効果	052
フローズドクロウ	エネミー	383
フロート	FCの特殊効果	052
ブロードソード	武器·ヴェイグ	412
フローリック	エネミー	400
フロストフローネ	エネミー	384
ブロック	FCの特殊効果	052
プロテクトエメラルド	宝石	424
プロテクトオニキス	宝石	424
プロテクトサファイア	宝石	424
プロテクトダイアモンド	宝石	424
プロテクトトパーズ	宝石	424

プロテクトパール	宝石	424
プロテクトリファイナー	護符	429
ブロンズアーマー	防具・ヴェイグ	413
ブロンズメイル	防具・ユージーン	417
ベイルドラグ	武器・ヴェイグ	412
ペイン・レーゲン	奥義・アニー	090
ベールイール	防具・アニー	419
ベオ平原の塔	→ウォンティガの聖殿	274
ペトナジャンカ	タウン	154
ベネレオン	エネミー	387
ベラッジ	エネミー	387
ヘリアント	エネミー	396
ペリフェライ	敵専用術技	409
ベルキィー	エネミー	386
ベルクフロッグ	エネミー	389
ベルサス	タウン	282
ベルサス港	タウン	280
ベルナテッタ	武器・アニー	418
ベルベーヌ	道具	431
ヘレン	キャラクター	199
ポイズンチェック	護符	428
防御(操作)	システム	030
防御(耐性)	システム	031、047
防御力	システム	027、047
防具	システム	027
冒険家	称号・アニー	442
冒険家	称号・ヴェイグ	440
冒険家	称号・ティトレイ	442
冒険家	称号・ヒルダ	443
冒険家	称号・マオ	441
冒険家	称号・ユージーン	441
法陣師	称号・アニー	442
宝石	システム	027
宝石合成	システム	044
崩龍衝裂破	奥義・ヴェイグ	064
崩龍無影剣	奥義・ヴェイグ	064
ポーク	道具・食材	432
ホーリィカード	武器・ヒルダ	422
ホーリィスタッフ	武器・アニー	418
ホーリィボトル	道具	431
ホールド	FCの特殊効果	052
ホーントホース	エネミー	389
ホーンロッド	武器・アニー	418
ボクナン大橋	タウン	254
ボグラナー	エネミー	394
誇り高き旅人	称号・アガーテ	443
ポテトサラダ	料理レシピ	439
炎の子	称号・マオ	441
焔の塔	→フェニアの聖殿	248
ポプラ	キャラクター	225、321
ボルード	エネミー	398
ボルシチ	料理レシピ	438
ボルティーブ	エネミー	396
ボルレックス	防具・ティトレイ	421
本のソムリエ	称号・アニー	442
本のソムリエ	称号・ヴェイグ	440
本のソムリエ	称号・ティトレイ	442
本のソムリエ	称号・ヒルダ	443
本のソムリエ	称号・マオ	441
本のソムリエ	称号・ユージーン	441

マ行

マーブルチーズ	料理レシピ	438
マーボーカレー	料理レシピ	439
マーロンエイプ	エネミー	403
マイクロフォン	武器・ユージーン	416
マイティエメラルド	宝石	425
マイティオニキス	宝石	425
マイティサファイア	宝石	425
マイティダイアモンド	宝石	425
マイティトパーズ	宝石	425
マイティパール	宝石	425
マインドエメラルド	宝石	424
マインドオニキス	宝石	424
マインド・ガイスト	術技・アニー	088
マインドサファイア	宝石	424
マインドダイアモンド	宝石	424
マインドトパーズ	宝石	424
マインドパール	宝石	424
マウンテンシーフ	エネミー	387
マオ	エネミー	383
マオ	キャラクター	008
マオ	設定画	449
マオ(泥人形)	エネミー	407
マクシミリアン	防具・ユージーン	417
マクスウェル・ロアー	敵専用術技	409
マクスウェル・ロアー	秘奥義	115
マグネティックゲイザー	敵専用術技	409
マグロ	道具・食材	433
マジカルアロマ	道具	431
マジカルポット	貴重品	434
マジカルポット	システム	041、127
魔神剣	術技・ヴェイグ	065
魔神の魂	護符	428
マスナップ	エネミー	398
マッスルエメラルド	宝石	424
マッスルオニキス	宝石	424
マッスルサファイア	宝石	424
マッスルダイアモンド	宝石	424
マッスルトパーズ	宝石	424
マッスルパール	宝石	424
まったりミートソース	料理レシピ	438
マニプドール	エネミー	396
マニュアル	システム	030
まねきネコ	道具	431
マヒ	システム	031
マヤ	キャラクター	235
迷いの森	ダンジョン	150
マリネ	料理レシピ	439
マルクリオーザ	防具・マオ	415
マルコ	キャラクター	135、321
まろやかオムライス	料理レシピ	437
まろやかサンドイッチ	料理レシピ	437
まろやカレー	料理レシピ	437
ミーシャ	キャラクター	147、273、317
ミートソース	料理レシピ	438
ミートピザ	料理レシピ	439
ミートローフ	料理レシピ	438
ミール広場	施設	283
ミスター・パーフェクト	称号・ヴェイグ	440
ミスター・パーフェクト	称号・ティトレイ	442
ミスター・パーフェクト	称号・マオ	441

ミスター・パーフェクト	称号・ユージーン	441
ミスティ	FCの特殊効果	052
ミスティエメラルド	宝石	425
ミスティオニキス	宝石	425
ミスティクローク	防具・アニー	419
ミスティサファイア	宝石	425
ミスティジャケット	防具・マオ	415
ミスティダイアモンド	宝石	425
ミスティトパーズ	宝石	425
ミスティパール	宝石	425
ミスティローブ	防具・ヒルダ	423
水のアクアマリン	貴重品	434
ミス・パーフェクト	称号・アニー	442
ミス・パーフェクト	称号・ヒルダ	443
ミスリルアーマー	防具・ヴェイグ	413
ミスリルアームズ	武器・ティトレイ	420
ミスリルトンファー	武器・マオ	414
ミスリルプレート	防具・ティトレイ	421
ミスリルメイル	防具・ユージーン	417
ミソ	道具・食材	433
みそおでん	料理レシピ	439
ミソカレー	料理レシピ	439
ミソサラダ	料理レシピ	439
ミナール	タウン	146
ミナール平原	ダンジョン	144
ミラ	キャラクター	199
ミリッツァ	エネミー	391、403、408
ミリッツァ	キャラクター	022
ミリッツァ	設定画	459
ミリッツァ(1戦目)	エネミー	388
ミリッツァ(2戦目)	エネミー	388
ミルク	道具・食材	433
ミルハウスト	エネミー	402、403
ミルハウスト	キャラクター	021
ミルハウスト	設定画	457
ムーンカード	武器・ヒルダ	422
ムーンクローク	防具・アニー	419
ムーンジャケット	防具・マオ	415
ムーンセプター	武器・アニー	418
ムーンローブ	防具・ヒルダ	423
無影衝	術技・ヴェイグ	061
無敵状態	システム	056
霧氷翔	術技・ヴェイグ	065
紫水晶	貴重品	435
村娘	称号・クレア	443
名探偵	称号・アニー	442
名探偵	称号・ヴェイグ	440
迷探偵	称号・ティトレイ	442
目覚めた女王	称号・アガーテ	443
メセチナ洞窟	タウン	206
滅殺旋風牙	奥義・ユージーン	081
メッシュクローク	防具・アニー	419
メッシュジャケット	防具・マオ	415
滅翔槍	術技・ユージーン	079
メディカルエメラルド	宝石	425
メディカルオニキス	宝石	425
メディカルサファイア	宝石	425
メディカルダイアモンド	宝石	425
メディカルトパーズ	宝石	425
メディカルパール	宝石	425
メニュー	システム	026
メンソアクルス	防具・ヴェイグ	413
メンタル	FCの特殊効果	052

メンタルエメラルド	宝石	425
メンタルオニキス	宝石	425
メンタルサファイア	宝石	425
メンタルダイアモンド	宝石	425
メンタルトパーズ	宝石	425
メンタルパール	宝石	425
猛虎の魂	護符	428
木材	貴重品	435
モクラド村	タウン	294
もつおでん	料理レシピ	439
元・王の盾	称号・ヒルダ	443
元・隊長	称号・ユージーン	441
モニカ	キャラクター	225
モルゲイター	エネミー	390
モルゲンシュテル	武器・マオ	414
モルターブ	エネミー	396
モルドプラント	エネミー	385

ヤ行

役場	施設	147
野菜サラダ	料理レシピ	438
やさしいおじちゃん	称号・ユージーン	441
宿屋の女将	キャラクター	181
ヤマト	料理レシピ	439
闇のエメラルド	貴重品	434
槍戦士	称号・ユージーン	441
ヤンタオ	武器・ユージーン	416
ユージーン	キャラクター	010
ユージーン	設定画	450
ユージーン(泥人形)	エネミー	407
ユージーン(暴走)	エネミー	394
ユシア	エネミー	384
ユシア	キャラクター	138、215
ユシア(暴走)	エネミー	398
ユリス	エネミー	405
ユリス	設定画	465
ユリスアイ	エネミー	406
ユリスの領域・下層	ダンジョン	346
ユリスの領域・上層	ダンジョン	330
ユリスの領域・中層	ダンジョン	336
ユリのブローチ	貴重品	435
ユワンヤン	武器・ティトレイ	420
傭兵	エネミー	385
良き指導者	称号・ユージーン	441
ヨッツア	キャラクター	211

ラ行

ラーブクレイドル	エネミー	407
ライス	道具・食材	432
ライズ・エリキシル	→R・エリキシル	089
ライゾム	エネミー	405
ライトニング・ローブ	→L・ローブ	107
ライトパウダー	道具	431
ライトリスト	護符	428
ライフエメラルド	宝石	424
ライフオニキス	宝石	424
ライフサファイア	宝石	424
ライフダイアモンド	宝石	424
ライフトパーズ	宝石	424
ライフパール	宝石	424
ライフフラクト	エネミー	396
ライフボトル	道具・薬	430
ライフ・マテリア	術技・アニー	089
ライムグミ	道具・薬	430
ライン移動	システム	030
ラウフライ	エネミー	388
ラウロウ	エネミー	390
ラキヤ	キャラクター	135、321
ラザニア	料理レシピ	438
ラジルダ	タウン	228
ラジルダ港	タウン	226
ラスザウラー	エネミー	404
ラズリート	防具・ユージーン	417
ラッシュゲージ	システム	031、046
ラッシュバースト	システム	031、046
ラディーキャベル	エネミー	396
ラドラス	キャラクター	020
ラドラス	設定画	456
ラナウンシー	防具・ヒルダ	423
ラフティングマン	称号・ヴェイグ	440
ラベンダー	道具	431
ラムエンブリオン	エネミー	405
ラムソウル	エネミー	402
ラルレン大橋	タウン	138
ランカーカス	エネミー	391
ランスソルジャー	エネミー	393
ランスナイト	エネミー	393
ランドグリーズ	設定画	463
リィーディアル	防具・マオ	415
リーピンペン	エネミー	401
リカバーエメラルド	宝石	425
リカバーオニキス	宝石	425
リカバーサファイア	宝石	425
リカバーダイアモンド	宝石	425
リカバートパーズ	宝石	425
リカバーパール	宝石	425
リキュールボトル	道具・薬	430
リグリット	エネミー	389
リコーダー	武器・マオ	414
リゾートリゾット	料理レシピ	437
リゾット	料理レシピ	437
リブガロ	エネミー	390
リブガロの角	貴重品	435
リフト	施設	195
リフレール	防具・ヒルダ	423
リベル	FCの特殊効果	052
リミテッド・ソーサリー	→L・ソーサリー	107
龍虎滅牙斬	秘奥義	113
リュッセル	武器・ユージーン	416
料理	システム	040
料理好き	称号・ティトレイ	442
料理の師匠	称号・ティトレイ	442
リリックカード	武器・ヒルダ	422
リリックセプター	武器・アニー	418
リンゴ	道具・食材	432
リンボーカレー	料理レシピ	439
ルアーブ	エネミー	392
ルーンアーマー	防具・ヴェイグ	413
ルーンプレート	防具・ティトレイ	421
ルーンメイル	防具・ユージーン	417
ルビナスマテル	エネミー	396
レイ	キャラクター	315
レヴィマーク	エネミー	389
レオモール	エネミー	390
レグタイト	エネミー	384
レザーアーマー	防具・ヴェイグ	413
レザーアームズ	武器・ティトレイ	420
レザーメイル	防具・ユージーン	417
レジスト・ヴィレ	術技・アニー	088
レジストエメラルド	宝石	424
レジストオニキス	宝石	424
レジストサファイア	宝石	424
レジストダイアモンド	宝石	424
レジストトパーズ	宝石	424
レジストパール	宝石	424
レシピ	システム	040
レタス	道具・食材	432
裂駆槍	術技・ユージーン	078
裂走天翔撃	奥義・ユージーン	081
裂走爆雷陣	奥義・ユージーン	081
レット	FCの特殊効果	052
裂破衝	術技・ヴェイグ	060
裂風瞬迅殺	奥義・ユージーン	080
裂風迅槍衝	奥義・ユージーン	080
裂風爆雷陣	奥義・ユージーン	080
レデュース	FCの特殊効果	052
レデュース・レーゲン	奥義・アニー	090
レベッカ	キャラクター	263
レベル	システム	027
レモン	道具・食材	433
錬・鏡銘弾	術技・ユージーン	079
錬・鋼体装	術技・ユージーン	079
錬術	システム	033
連塵斬翔剣	奥義・ヴェイグ	063
連塵龍影刃	奥義・ヴェイグ	063
連塵裂氷撃	奥義・ヴェイグ	062
連続攻撃	システム	030
レンパオ空中庭園	タウン	292
レンメデュズ	エネミー	402
ローズマリー	道具	431
ロートリキッド	道具	431
ローネイル	エネミー	394
ログアーロ	エネミー	386
ロックスコーピオン	エネミー	389
ロックバラージ	術技・ヒルダ	106
ロッド	武器・アニー	418
ロンギヌス	武器・ユージーン	416

ワ行

ワープ	施設	345
ワールドマップ	貴重品	434
ワールドマップ	システム	025
ワイド	FCの特殊効果	052
若い男	キャラクター	263
ワルトゥ	エネミー	391、403、408
ワルトゥ	キャラクター	022
ワルトゥ	設定画	459
ワン・ギンa	キャラクター	257

Tales of Rebirth
テイルズ オブ リバース

テイルズ オブ リバース
公式コンプリートガイド

初版発行　2005年1月27日

著　　　　者　株式会社キュービスト（Q-BIST）
URL：http://www.qbist.co.jp/
菅野　玲／佐藤治男／片山　武／河村秀樹／
高野陽平／長島一芳／若林　徹／船木幸伸
醍醐祐輝

校正・検証　株式会社キュービスト（Q-BIST）
鴻池俊介／田中喜生／佐藤雅典／木村大樹

本文デザイン　株式会社キュービスト（Q-BIST）
佐藤　修／宮佐梨絵／谷本　馨／岩上理恵

カバーデザイン　株式会社キュービスト（Q-BIST）
佐藤　修

撮影（インタビュー）　コデラ　ケイ

発　行　人　原口洋一

発　行　元　株式会社ナムコ
〒146-8655
東京都大田区矢口2-1-21

発　売　元　株式会社山下書店
〒101-0051
東京都千代田区神田神保町3-2-9 塚本ビル
TEL.03-5216-9986

印刷／製本　図書印刷株式会社

●定価はカバーに表示してあります。
●乱丁・落丁本はお取り替えいたします。

●本書記事の無断複写・転載を禁じます。

●本書に関するお問い合わせは、Eメール、FAXにてお答えしております。
Eメールアドレス：rebirth@qbist.co.jp
FAX：03-3238-9671

●ゲーム内容に関するお問い合わせには一切お答えできませんのでご了承ください。

©いのまたむつみ　©2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

ISBN4-902372-05-3
Printed in Japan

"PS" および "PlayStation" は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

タウンリスト
Town List

1. スールズ
2. ペトナジャンカ
3. サニイタウン
4. ミナール
5. ケケット街道沿いの小屋
6. アニカマル
7. バビログラード
8. バビログラード港
9. ノルゼン
10. ベルサス
11. ベルサス港
12. ラジルダ
13. ラジルダ港
14. ピピスタ
15. テルアラ街道沿いの小屋
16. ラルレン大橋
17. エトレー橋
18. ポクナン大橋
19. トヨホウス河の小屋
20. キョグエン近郊の小屋
21. ネレグの塔近くの小屋
22. キョグエン
23. モクラド村
24. うさにんの村
25. バルカ
26. バルカ港
27. バルカ収容所
28. 食材調達施設
29. 渦潮

ダンジョンリスト
Dungeon List

1. 登山洞
2. アルヴァン山脈北部
3. アルヴァン山脈南部
4. 迷いの森　北側
5. 迷いの森　西側
6. カレーズ　北側
7. カレーズ　南側
8. オアシス
9. 焔の塔
10. ゼレン湿原の泉
11. ベオ平原の塔
12. 環状列石遺跡
13. 獣王山
14. レンパオ空中庭園
15. ネレグの塔
16. メセチナ洞窟
17. 聖火台
18. ユリスの領域
19. 謎の館（サイグローグの館）

宝箱リスト
Treasure Box List

スールズ周辺
- チキンチケット
- ミルクチケット

ミナール周辺
- ライスチケット
- ジャガイモチケット

ペドナジャンカ周辺
- キウイチケット

サニイタウン周辺
- イチゴチケット
- バナナチケット

アニカマル周辺
- ポークチケット
- ニンジンチケット

バビログラード周辺
- ブレッドチケット
- レタスチケット

バルカ周辺
- バターチケット

ラジルダ周辺
- イカチケット
- タマゴチケット

ピピスタ周辺
- レモンチケット
- ビーフチケット

キョグエン周辺
- タマネギチケット

ノルゼン周辺
- トマトチケット
- チーズチケット

ベルサス周辺
- リンゴチケット

うさにんの村周辺
- タイチケット
- エビチケット

ⒶシャオルーンA
- ミソチケット
- ダイコンチケット
- ブレッドチケット

ⒷシャオルーンB
- ダイコンチケット
- ブレッドチケット
- ミルクチケット

ⒸシャオルーンC
- タマゴチケット
- ミルクチケット
- バターチケット

ⒹシャオルーンD
- ライスチケット
- チキンチケット
- レタスチケット

ⒺシャオルーンE
- チキンチケット
- レタスチケット

ⒻシャオルーンF
- キュウリチケット
- パスタチケット
- ニンジンチケット

ⒼシャオルーンG
- タコチケット
- ジャガイモチケット
- とうふチケット

ⒽシャオルーンH
- とうふチケット
- マグロチケット
- シャケチケット

▲ライフボトル
※1回取ったら消える。

カレギア王国・ワールドマップ
World map

本マップは、カレギア王国にある街やダンジョンの位置と、宝箱の配置を確認できるワールドマップだ。シナリオ攻略ページにあるアクセスマップと併用して、ゲーム進行に役立てよう。こまめにチェックしたい人は、キリトリ線に沿って切り離して活用してほしい。

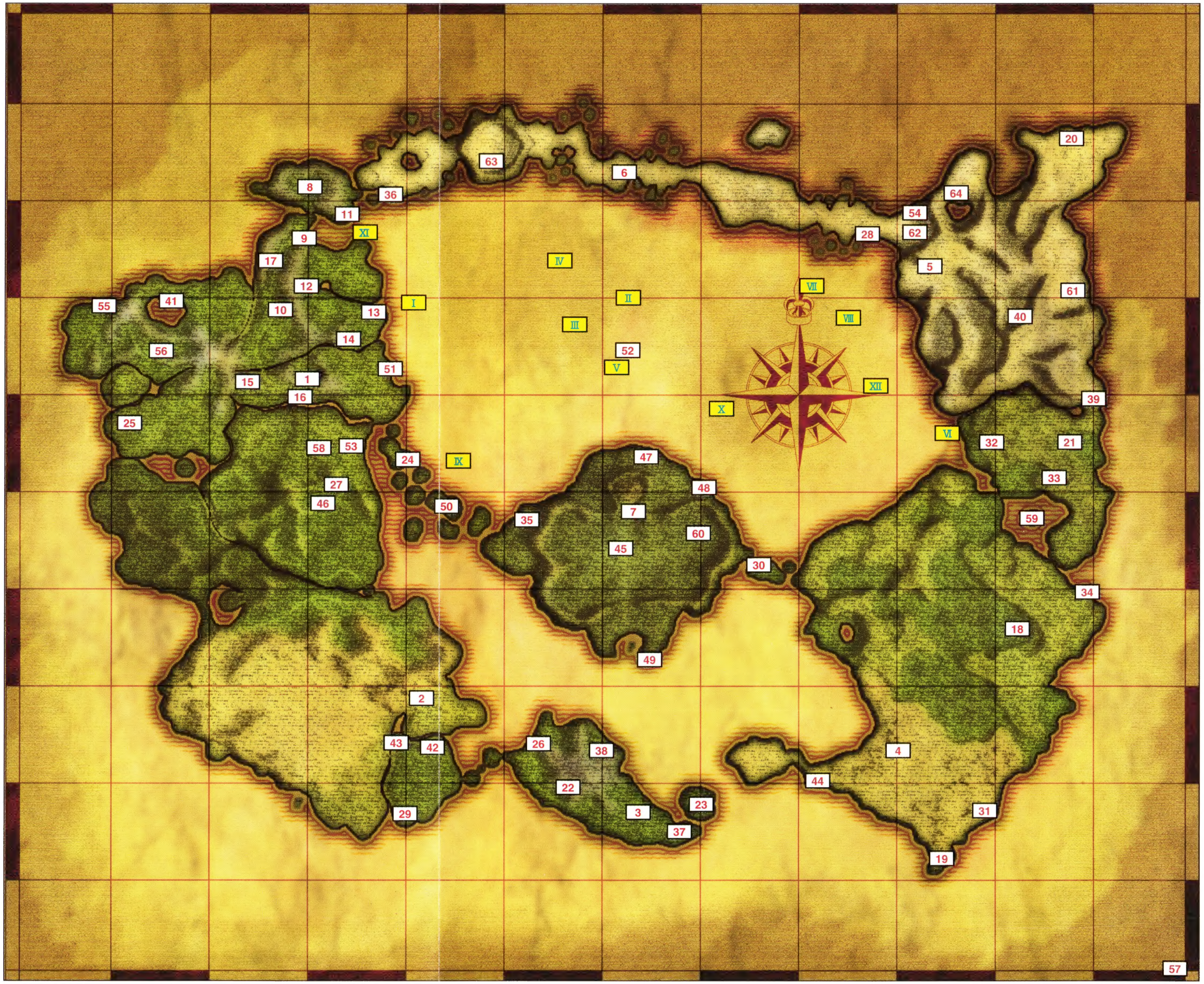
宝箱について
About Treasure Box

フィールドにある宝箱は地方別にグループとなっており、それぞれに5カ所の配置ポイントがある。宝箱があるのはそのうち2カ所のみで、5カ所のポイントからランダムで配置される。中身は右表のように地方別に1〜3種類の候補があり、このなかからランダムで決定されるのだ。宝箱を取ると残りの配置ポイントに新しい宝箱が配置されるので、何度でも取ることができる。なお、「シャオルーンA」のように書いてあるのは、シャオルーンでしか行けない場所にある宝箱だ。地方に関係なくグループとなっているので、アルファベット部分で見分けてほしい。

ディスカバリーリスト
Discovery List

NO.	発見物	発見レベル	判定範囲
1	紫の石碑	35	★☆☆
2	白の石碑	45	★☆☆
3	赤の石碑	45	★☆☆
4	緑の石碑	45	★☆☆
5	青の石碑	35	★☆☆
6	黒の石碑	45	★☆☆
7	黄の石碑	50	★☆☆
8	マフマフ	5	★★☆
9	スナカケワラビ	25	★☆☆
10	七つ葉のクローバー	15	★★☆
11	キノボリブタ	25	★☆☆
12	レッドパンダ	45	★★☆
13	ゴールドフィッシュ	30	★☆☆
14	ティアの花	20	★★☆
15	エトレーの碑	10	★☆☆
16	モウソウダケ	25	★★☆
17	ウソツツキ	15	★☆☆
18	底なし沼	25	★★☆
19	竜巻	15	★★★
20	オーロラ	30	★★★
21	巨大石像	30	★★★
22	オオツノカブトムシ	25	★☆☆
23	エメラルドアゲハ	25	★☆☆
24	純白のワニ	25	★★☆
25	クレーター	25	★★★
26	バビロオオアリの塚	35	★☆☆
27	マネーヘビの皮	15	★★☆
28	スノーフォール	40	★★★
29	リキシフルーツの樹	15	★☆☆
30	ハタラキモノ	48	★☆☆
31	蜃気楼	25	★★★
32	硫黄の泉	25	★★★
33	ワジ	45	★☆☆
34	プラチナオオガメの卵	35	★☆☆
35	ハリコアラ	40	★☆☆
36	流氷	30	★★★
37	ウマイナゴ	25	★☆☆
38	ウスバカカゲロウ	15	★☆☆
39	大断層	20	★☆☆
40	間欠泉	30	★★☆
41	塩湖	20	★★★
42	レインボーフラワー	40	★☆☆
43	トリトリソウ	30	★☆☆
44	黄砂	30	★★☆
45	陽の碑	20	★★☆
46	ヤドラレギ	15	★★☆
47	水晶のスカル	50	★☆☆
48	飛行機械の黄金模型	52	★☆☆
49	銀の聖杯	52	★☆☆
50	ヤミマチソウ	30	★☆☆
51	忘れて草	10	★☆☆
52	アイフリードの墓	30	★☆☆
53	大顔面の石	30	★★☆
54	ホットドッグ	35	★☆☆
55	コガネネコ	35	★☆☆
56	マウスチューマウス	37	★☆☆
57	女王貝(ユリスの領域出現後)	10	★☆☆
58	360度眺望	15	★★★
59	パンチモンキー	35	★☆☆
60	陰の碑	25	★☆☆
61	樹氷	38	★☆☆
62	ダイヤモンドダスト	40	★★★
63	キャンドルツリー	35	★★☆
64	氷割り草	25	★☆☆

※ディスカバリーを見つけるには、ヴェイグのレベルが「発見レベル」以上のときにフィールドの指定の場所に行けばいい。「判定範囲」は、ディスカバリーを見つけるときの判定の大きさを表し、★の数が少ないほど対象に近づかないと発見できない。



サルベージリスト Salvage List

※発生順はサルベージできる順番を表している。

発生順	アイテム名
I	アップルグミ、ピーチグミ、グレープグミ、ウッチャリグミ、ライムグミ
II	リィーディアル
III	斬錬石、打錬石、術錬石、回錬石、醒錬石
IV	バーストボトル、パナシーアボトル、リキュールボトル、ライフボトル、エリクシール
V	ブレバンディ
VI	サニーハット
VII	フレアパウダー、アクアパウダー、ゲイルパウダー、アースパウダー、ライトパウダー、ダークパウダー
VIII	ソレーディア
IX	ガンホーベルト
X	セージ、ラベンダー、ベルベーヌ、ローズマリー、サフラン、カモミール、セボリー
XI	シルバーガントレット
XII	アイフリードの手鏡

ディスカバリー&サルベージマップ
Discovery & Salvage Map

世界各地の珍しい物を探すディスカバリーと、海から財宝を引き上げるサルベージ。この2つの調査対象となる場所をまとめたのがこのマップだ。どちらもサブイベントと関連しているので、それぞれP.359とP.365を参照して、コンプリートをめざそう。